

PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation
Revista España
104 ★ SEPTIEMBRE 2009 • 3,50 €
SÓLO 3'50€
GRUPO ZETA
¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!
PS3 PS2 PSP
FIFA 10
Vuelve el rey del fútbol
BATMAN ARKHAM ASYLUM
¡ANALIZAMOS EL MEJOR JUEGO DE SUPERHÉROES!
OS AVANCES
IÁS ESPERADOS
lpha Protocol
orderlands
uitar Hero 5
ragon Ball Raging Blast
ssassin's Creed Bloodlines
Vet...
GUÍA COMPLETA
HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
Guía completa
HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
¡DESCUENTO
EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
★ Wolfenstein (PS3)
★ G-Force Licencia Para Espiar (PS3)
★ Up (PS3)
★ Transformers: La Venganza... (PS2)
★ Pro Cycling Temporada 2009 (PSP)
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: THE BEATLES: ROCK BAND ★ NEED FOR SPEED SHIFT ★ DISSIDIA FINAL FANTASY ★ UP
MINI NINJAS ★ HEROES OVER EUROPE ★ THE KING OF FIGHTERS XII ★ MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 ★ IL-2 STURMOVIK ★ CROSS EDGE...

TU NUEVO CANAL DE TV

Disney XD™

→18 SEPTIEMBRE

Disney
AARON STONE
→Estreno 18 sept. 20:30h

Disponible en
DIGITAL+
ONO
imagenio Telefónica
R

DISNEYXD.ES

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, EDUARDO GARCÍA, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Sodersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

ARI

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es

«Estas vacaciones me voy a pescar caballas a los Altos del Golán»
Mi juego favorito
Batman Arkham Asylum

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es

«He conseguido en primicia una PS3 de alabastro con 15 puertos USB»
Mi juego favorito
Need For Speed Shift

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es

«En agosto trabajo desde mi piscina con el Uso a Distancia de PSP»
Mi juego favorito
Harry Potter (PS2)



¡Comienza la temporada!

Ya han transcurrido ocho meses del presente año, pero nos queda casi todo por ver. El universo del videojuego es así, ligeros movimientos de rotación para mostrar sus bondades al firmamento humano y, de pronto, un gran desplazamiento de traslación concentrado e intenso a más no poder, para sumirnos en la vorágine multidireccional de la temporada grandiosa del sector. No os extrañe la mezcla de sensaciones positivas que os deje este número: por un lado la lluvia de estrellas del presente y por otro, los agujeros negros que comienzan a tragarnos irremisiblemente. Emociones complejas de describir, sobre todo cuando una maravilla como Batman Arkham Asylum acude a nosotros en pleno mes de agosto. Al igual que nuestra portada, un FIFA 10 que solventa con gallardía y extremas dosis de calidad lo poquito que se dejó en el tintero su antecesor y que promete pasearse por vuestras PlayStation con el triplete en mano y acompañado de dos fueras de serie como Xavi y Benzema.

Marcos «The Elf» García



EL COLABORADOR DEL MES

1º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Desde que aprendí Petrificus Totalis no hay mujer que se me resista».
Me da a mí que es gracias al hechizo Pezuñus Apestosus...

2º Lucía «Lucky» Perdomo
«A preguntas incómodas de los jefes, macarrones al horno».
Y todo porque le preguntamos por dónde sale de marcha...

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Mi gato se queda hipnotizado con Bionic Commando».
Lo que hacen algunos para ahorrarse dos entradas de cine.

4º Raúl «Stan By» Barrantes
«Se comenta por ahí que siempre escribo cinco líneas menos».
¡Damos fe de ello y te pagaremos menos el próximo mes!

5º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Con los dedos de la mano y los de los pies, ciento volando».
Ahora sólo falta descubrir para qué utiliza tanto dedo...



#104 Septiembre 2009



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.













PlayStation® Revista Oficial - España

54
BATMAN ARKHAM ASYLUM
Nemesis analiza a fondo la nueva aventura del Caballero Oscuro.



118
CINE: GAMER Un peligroso juego protagoniza el estreno de este mes en nuestra sección.



16
BORDERLANDS
Conoce todo lo que prepara 2K Games con esta genial mezcla de RPG y acción.

72
NEED FOR SPEED SHIFT
Probamos de forma exhaustiva la última (y la mejor) entrega del arcade de conducción de EA.

FUTURO PERFECTO

ELIGE A TU HÉROE. Al comienzo del juego podrás escoger entre diez clases diferentes. Desde Caballero o Clérigo hasta Soldado o Bárbaro, pasando por otras menos habituales como Cazador, Merodeador o Ladrón. Cada uno con sus propias habilidades, obviamente.



Fecha de lanzamiento:
SIN CONFIRMAR
Compañía:
SONY C.E./ATLUS
Desarrollador:
FROM SOFTWARE

Demon's Souls

From Software es una desarrolladora muy particular, con personalidad propia, y ajena a cualquier tipo de moda o tendencia en el mercado. Sólo hay que recordar algunas de sus sagas más conocidas, como *King's Field* o *Armored Core*, para testificarlo. Y ahora que los programadores se empeñan en hacer la experiencia de sus juegos lo más accesible posible para el usuario medio, los chicos de **From** lanzan (por ahora en Japón y pronto en los Estados Unidos), uno de los títulos

ESTRATEGIA. Hay que afrontar cada combate con precaución para no caer a la primera de cambio.



HISTORIA. El argumento del juego se relata a través de bellas secuencias narradas por una no menos bella voz.



LOS DEMONIOS. Desde soldados de apariencia humana a esqueletos armados hasta los dientes, pasando por todo tipo de criaturas que dejan a las claras la imaginación de los programadores de From Software.

más exigentes, y a la vez atrayentes, en exclusiva para **PlayStation 3**.

Héroes desesperados

El juego se desarrolla en el mítico reino de *Boletaria*, antaño una región próspera y segura. Pero la ambición de uno de sus monarcas provoca que se despierte un antiguo mal que permanecía oculto, y que una extraña niebla aparezca separando *Boletaria* del resto del mundo. Dentro de esa niebla habitan todo tipo de demonios que absorben las almas de los habitantes del reino, y poco a poco van acabando con el mismo. La misión del jugador será triunfar allí donde muchos otros han fracasado, y desde luego no lo va a tener sencillo. Tras elegir a un personaje entre las clases existentes y una pequeña secuencia a modo de tutorial, llegarás al *Nexus*, que une las cinco zonas del juego a explorar.

Demon's Souls sigue la mecánica de los *RPG* en tercera persona, con la acción predominando en los combates. Sin embargo, su desarrollo es mucho más lento y pausado que en títulos similares y se requiere de mucha táctica y paciencia a la hora de afrontar los peligros, ya que la muerte acecha en cada esquina.

Exigente como pocos, al comienzo puede resultar descorazonador, tanto por su aspecto gráfico (ruinas desoladas, colores oscuros, etc.) como por su dificultad. Sin embargo, algo nos dice que los verdaderos -y pacientes- jugones de los *RPG* encontrarán un título con el que pasar horas y horas...

FUTURO PERFECTO



HISTORIA A BASE DE PORRAZOS. Al igual que ocurría en Battle Fantasia, BlazBlue Calamity Trigger incorporará un modo Historia propio para cada uno de los personajes que nos relatará la guerra desatada contra la terrible «Bestia Negra».

PS3

BlazBlue Calamity Trigger

Fecha de lanzamiento: SIN CONFIRMAR
Compañía: AKSYS GAMES
Desarrollador: ARC SYSTEM WORKS

Mientras los españoles amantes de la lucha bidimensional siguen alimentando sus famélicas **PS3** con las virtudes y defectos de *Battle Fantasia*, nuestros colegas americanos y nipones no paran de dejarse los dedos y las monedas en el juego que ha llevado a los artistas de **Arc System Works** un paso más allá. Porque si hemos dicho que *Battle Fantasia*, el juego más reciente de esta compañía que hemos visto en nuestro país, tenía puntos fuertes y varios débiles, ***BlazBlue Calamity Trigger*** los corrige para proporcionar al jugador una experiencia muchísimo más gratificante.

Espectacularidad en 2D

Y lo primero sobre lo que da una vuelta de timón es en lo referente al apartado gráfico. Di adiós a los 2,5D porque en ***BlazBlue Calamity Trigger*** se regresará a los *sprites* de toda la vida pero realizados como nunca. Simplemente mira bien las pantallas que acompañan a este juego y aprecia sus interminables paletas de



HÉROES O ALGO PARECIDO. El juego solamente tendrá doce personajes entre los que poder elegir. Para paliar esto, todos están realizados de modo impecable y derrochan personalidad y extravagancia hasta por los poros.

colores, el tamaño de los luchadores y el volumen de efectos visuales en forma de ondas expansivas y luces psicodélicas que abarrotan la pantalla.

Devastador y profundo

Si a lo ya dicho añadimos que cada uno de estos *sprites*, dibujados a mano, despliegan todo su esplendor a una resolución de 720p, que se mueven a toda velocidad a base de buenísimas animaciones y que tantas virtudes bailan bajo una vibrante banda sonora metalera compuesta por Daisuke Ishiwatari, podemos concluir que estamos hablando de uno de los mejores juegos de lucha en dos dimensiones que se ha visto jamás. Aún no se conoce su fecha de lanzamiento en Europa, pero a los *fans* más acérrimos de los juegos de lucha podemos decirles que la espera merecerá la pena, pues ***BlazBlue Calamity Trigger*** acarreará muchas horas de progresión y aprendizaje hasta encadenar las técnicas que generarán los *combos* de los 12 guerreros que componen su plantilla.

¿UN COMBATE O UNA MACRO DISCOTECA? Animación japonesa y lucha bidimensional siempre suelen ser una buena combinación. Los efectos de luz aquí brillarán con... pues eso, con luz propia.





Todo lo que necesitas saber para estar a la última

UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES™

¡A la caza del tesoro!

Se desvelan nuevos datos sobre la segunda aventura de Nathan Drake

A dos meses de la salida de ***Uncharted 2***, vamos conociendo más datos sobre el que es uno de los títulos más esperados para **PS3**. Uno de los detalles que hemos podido conocer es el título definitivo con el que saldrá al mercado: ***El Reino De Los Ladrones***. Como el propio nombre indica, Nathan Drake tendrá que ir a un territorio hostil que estará ambientado en el valle himalayo de Shambhala y buscar un tesoro perdido. Para facilitarle la tarea en esta épica aventura, contará con la ayuda del golfo, pero experimentado, Victor Sullivan y la intrépida reportera Elena Fisher. Según revelan las nuevas imágenes que os mostramos, Elena tendrá competencia para conseguir «los favores» de Nathan. Y es que, como buen héroe que se precie, Nathan Drake es todo un conquistador. Desde las primeras informaciones que pudimos ver en el pasado **E3** celebrado en Los Ángeles, todo han sido elogios para la franquicia de **Naugthy Dog**. La mayoría de medios especializados alaba el trabajo realizado por la compañía en este nuevo título. Gráficos sorprendentes, historia de película y una jugabilidad endiablada nos esperan en ***Uncharted 2***. Malditos dos meses, ¡que pasen ya!

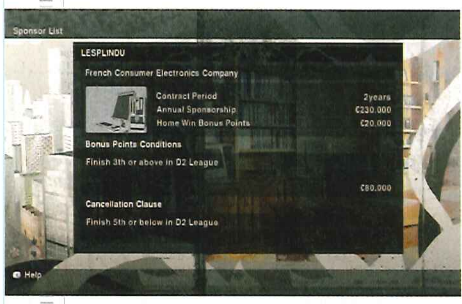


Band Hero ficha a Taylor Swift

El próximo título musical de **Activision**, que verá la luz el próximo mes de noviembre, contará con la aclamada estrella del pop estadounidense. Creado por desarrolladores de la aclamada saga *Guitar Hero*, ***Band Hero*** incluirá los éxitos más conocidos de famosos grupos de pop como la propia Taylor Swift, *No Doubt*, Lily Allen, *The All-American Rejects* o *The Jackson 5*. En ***Band Hero*** tendremos la oportunidad de crear nuestra propia banda mediante cualquier combinación de instrumentos entre guitarra, batería y micrófono. Con gran accesibilidad para jugadores novatos y mayor dificultad para dominarlo, ***Band Hero*** convertirá tu casa en un estudio de grabación.







Una de las novedades de la Liga Máster de este año será poder negociar con patrocinadores para que inviertan tanto en nuestro equipo como en el filial.

La Liga Máster se hace más grande

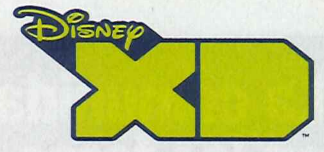
El modo más característico de la saga *PES* mejora y se renueva para esta nueva entrega. Con un nuevo sistema de menús, **Konami** pretende hacer más sencillas las tareas de manager a la hora de gestionar un club. Además, se incluirán novedades como una nueva sección de cantera en la que podremos invertir y subir jugadores al primer equipo, posibilidad de negociar con los patrocinadores del club o la utilización de divisas reales en las operaciones.





Naruto 5 dará guerra en PS2

La popular saga de lucha lanzará un nuevo título en exclusiva para **PS2** en noviembre con novedades en el sistema de batalla. Además, incluirá más de 60 personajes y 24 escenarios convirtiéndose así en el título más completo hasta la fecha.



Nuevo canal de TV

Disney XD es el nuevo canal de TV de la factoría de los sueños, enfocado a chicos de entre 6 y 14 años, que se inaugurará el 18 de septiembre. Una de sus series estrella será Aaron Stone, una serie de acción real que dará mucho que hablar.



PlayStation R.O. en facebook

Búscanos, estamos en *facebook* y hazte amigo nuestro. Desde nuestro grupo, podrás estar al tanto de cuándo sale a la venta el nuevo número de la revista, de las noticias más relevantes, podrás darnos tu opinión sobre lo que se cuece en el mundo de los videojuegos. Y estate muy atento, desde *facebook* haremos un concurso en el que sortearemos 3 ediciones especiales de ***Sacred 2***.

News



Juan María Hernández (a la derecha de la imagen) ha jugado más de 1.000 partidas On-line de Buzz! El Multiconcurso y 380 de ¿Qué Sabes De Tu País? Estaba exultante al proclamarse vencedor.

El que más sabe de Buzz!

El madrileño Juan María Hernández Pérez, de 36 años, ganó la final nacional de *Buzz! ¿Qué Sabes De Tu País?*, lo que le convierte en el representante de España en la final europea de *Buzz!* que se celebrará como prólogo de la célebre fiesta de la tomatina en Buñol (Valencia) el 25 de agosto. Si gana, el madrileño tendrá un puesto destacado en la tomatina y conducirá su propio Mini.

Hernández llegó a la ronda final en segunda posición, pero al acertar el nombre del palacio de los Condestables de Castilla en Burgos (Casa del Cordón) subió su confianza y avanzó con paso firme hacia la victoria que llegó con la pregunta sobre la sartén de Andalucía, Écija.

La comunidad más activa en los foros oficiales de PlayStation

es.playstation.com



Con el veranito llegan el calor, la modorra tras la comida y (con suerte) las vacaciones. También es lo normal en esta temporada encontrar las calles vacías y un montón de comercios cerrados.

Pero no desesperes, aún hay gente en la ciudad. En la refrescante oscuridad de sus casas se resguardan durante las horas más calurosas, y le dan vida a través de la red de redes a la inmensa comunidad de los foros oficiales **PlayStation**.

Enchufa tu ventilador o aire acondicionado, conéctate a Internet y échale un vistazo a los foros de **PlayStation**, donde encontrarás a miles de fanáticos como tú que están deseando comprobar quién es el mejor.

Pásate por **http://community.eu.playstation.com/playstationeu/board?board.id=13** y busca el 12º Torneo MPV en el que los locos de la simulación y de la velocidad se enfrentan semana tras semana para superar sus tiempos con Gran Turismo 5 Prologue.

Pero si lo tuyo son los *shooters*, prepárate para la acción frenética con las *Fun Nights* de *Killzone 2* y Resistance 2.

Si quieres ganar la batalla en el inhóspito planeta *Helghan*, pásate todos los martes a las 22:00 horas por el On-line de *Killzone 2*, como nos cuentan en los foros de *Killzone 2* **http://community.eu.playstation.com/playstationeu/board?board.id=556** y dentro del hilo de *Fun Nights*. ¿A qué esperas para atacar o proteger al emperador Visari?

Y si lo que más te gusta es darle caña a las quimeras, la cita es todos los jueves a las 22:30 horas. Encontrarás toda la información que buscas en el hilo de *Fun Nights* en foros de *Resistance* **http://community.eu.playstation.com/playstationeu/board?board.id=395**.

Y recuerda que ésta es solo la punta del iceberg de torneos y concursos que te esperan en los foros. Para descubrir el resto, visita **http://community.eu.playstation.com/playstationeu/?category.id=3**.



Castlevania salta a la gran pantalla

De la mano de Steven Paul y James Wan llegará a nuestros cines la adaptación de una de las más laureadas sagas de videojuegos. Los hermanos Belmont quedan atrapados en el castillo de Drácula, donde tendrán que afrontar todo tipo de peligros para salir sanos y salvos.

Assassin's Creed 2 se pasa al cine

Así lo anunciaron **Ubisoft** e **Hybride Technologies** con motivo de la celebración del *Comic-Con* en San Diego. A través de tres cortometrajes conoceremos la historia del padre de Ezio, protagonista de *Assassin's Creed 2*.



Aitor Marín, nuevo Director de la revista Man

Grupo Zeta ha nombrado a Aitor Marín nuevo director de la revista mensual **Man**. Licenciado en Ciencias de la Información (Periodismo) en la Universidad de Navarra, Aitor Marín (San Sebastián, 1967) está vinculado a **Grupo Zeta** desde el año 2006, donde ha sido redactor jefe de **Interviú**. Es un periodista especializado en el lanzamiento de revistas, un sector en el que ha desarrollado su carrera profesional. Fue director de la revista **Maxim** y participó en el lanzamiento y desarrollo de las publicaciones **Así son las cosas**, **QUO**, **Hablan** y **Noticias del mundo**, entre otras.

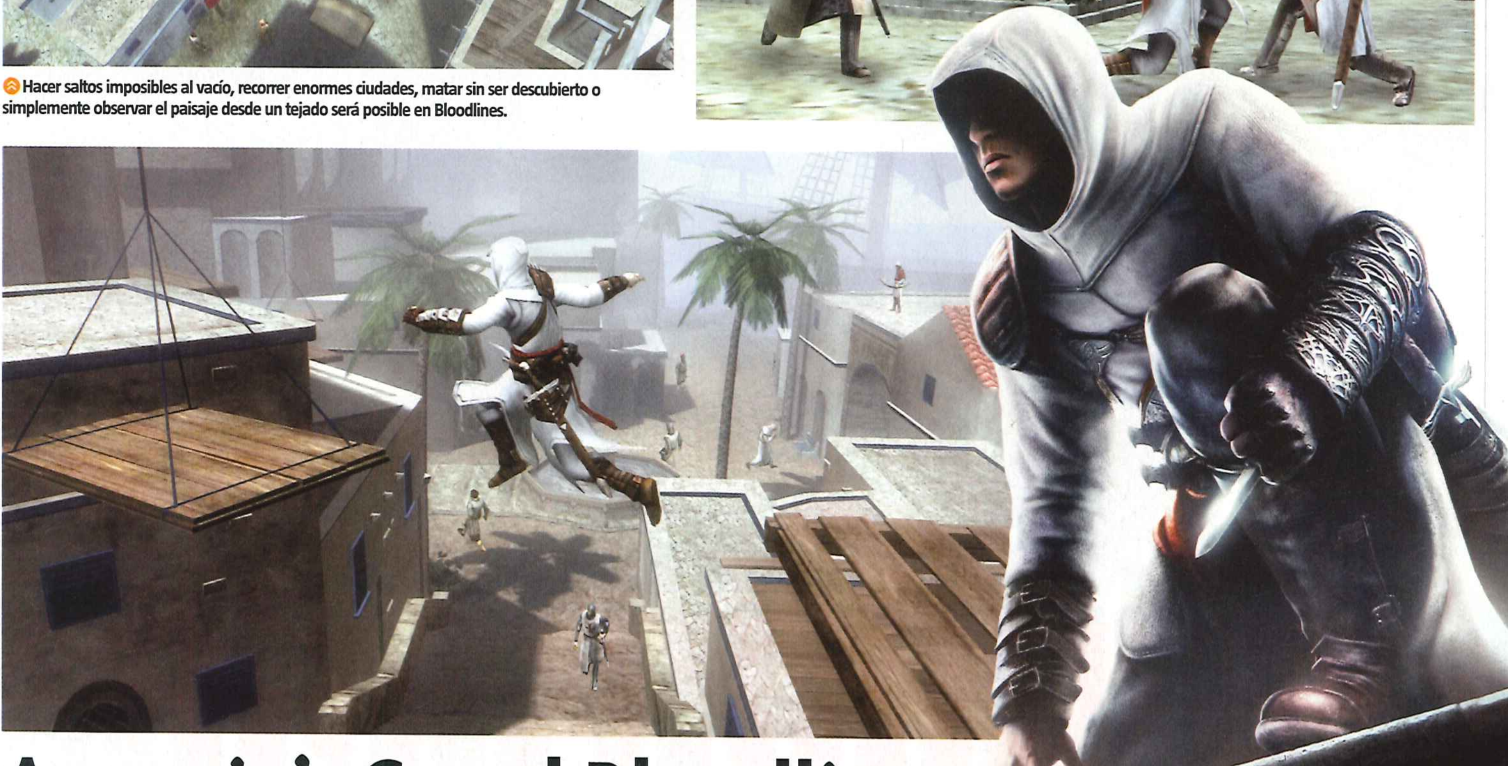
Su misión al frente de **Man**, histórica publicación masculina, es potenciarla en el mercado de la prensa de estilo de vida dedicada al hombre, un sector siempre vivo y en constante movimiento. El objetivo de **Grupo Zeta** con esta nueva apuesta es afianzar la revista **Man** como el referente español de las revistas masculinas de alta gama.



Wolfenstein™
"VUELVE EL PADRE DE LOS SHOOTERS
EN PRIMERA PERSONA"
XBOX 360 THE OFFICIAL MAGAZINE
28 AGOSTO 2009
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
id
RAVEN
ACTIVISION
activision.com



Hacer saltos imposibles al vacío, recorrer enormes ciudades, matar sin ser descubierto o simplemente observar el paisaje desde un tejado será posible en Bloodlines.



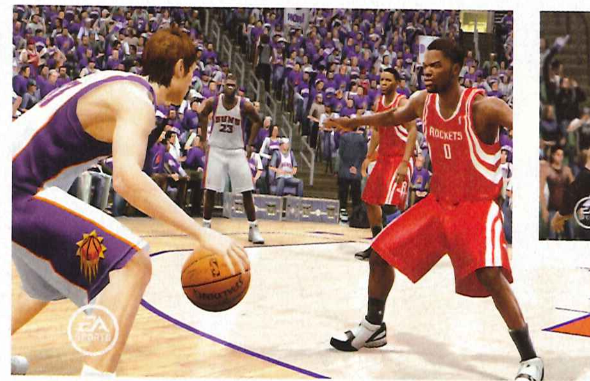
Assassin's Creed Bloodlines

Ubisoft empieza a desvelar detalles sobre el que será el título que continúe la historia de *Assassin's Creed* en **PSP**. Tras el revelador final de la anterior entrega, Altair se mudará de Tierra Santa para recalar en Chipre. Allí perseguirá a los templarios en las ciudades de *Limasol* y *Kyrenia* para completar una historia que dejó bastantes cabos sueltos.

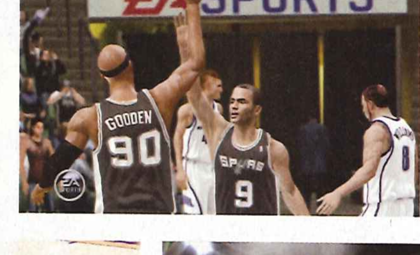
Altair mantiene sus cualidades y añade novedades a la hora de afrontar las misiones y conseguir pistas para hacer un juego más variado. ***Bloodlines*** se antoja algo más que un aperitivo a la espera de *Assassin's Creed II*.

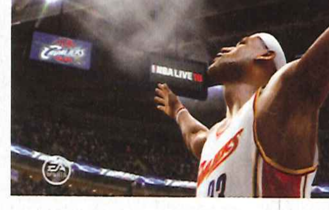
Primeras pantallas de NBA Live 10

Poca es la información que se ha desvelado hasta ahora del nuevo *NBA Live*. Desde **EA Sports** prometen un renovado sistema de juego, así como la mejora del modo On-line. A tenor de las primeras imágenes que hemos podido ver, ***NBA Live 10*** cumple más que sobradamente en el apartado técnico. Sin embargo, en lo que se refiere a jugabilidad habrá que ver cómo se implantan esas mejoras si quiere batir a su más directo competidor: *NBA 2K10*. A esperar que comience la nueva temporada



Elige tu equipo favorito y juega la temporada regular para llegar a los play offs. Ahí no habrá tregua y tendrás que contar con tus estrellas a pleno rendimiento.





El gran Lebron James está picado en su orgullo y necesitará tu ayuda para ganar de una vez por todas el anillo. Éste es de los que es mejor que uno tenga en su equipo.

Cada departamento de FreeStyleGames nos habló de su función en la creación de DJ Hero: desde el diseño de personajes hasta el testeo de cada una de las de 80 remezclas.





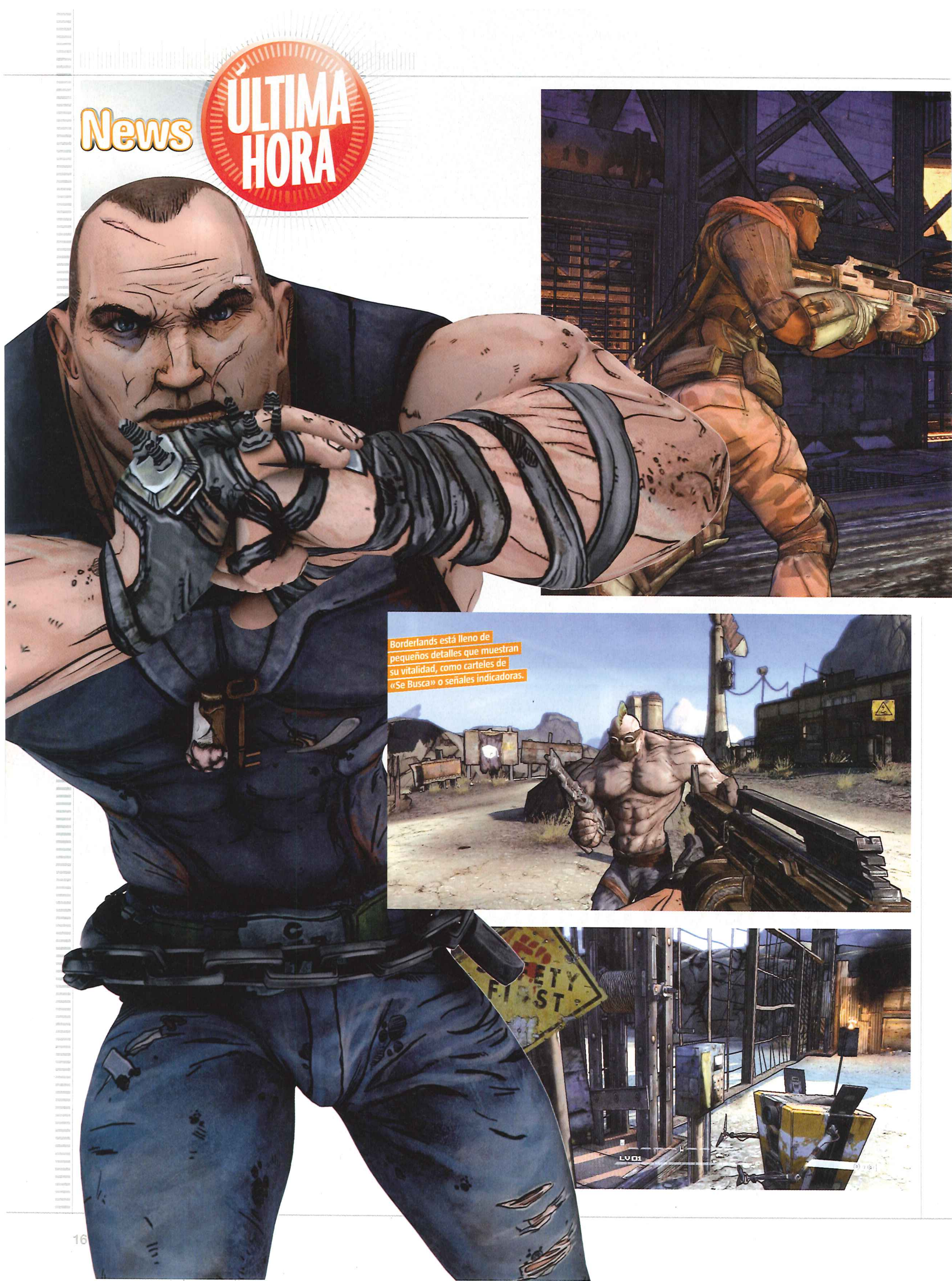


DJ Hero: Visitamos a sus creadores

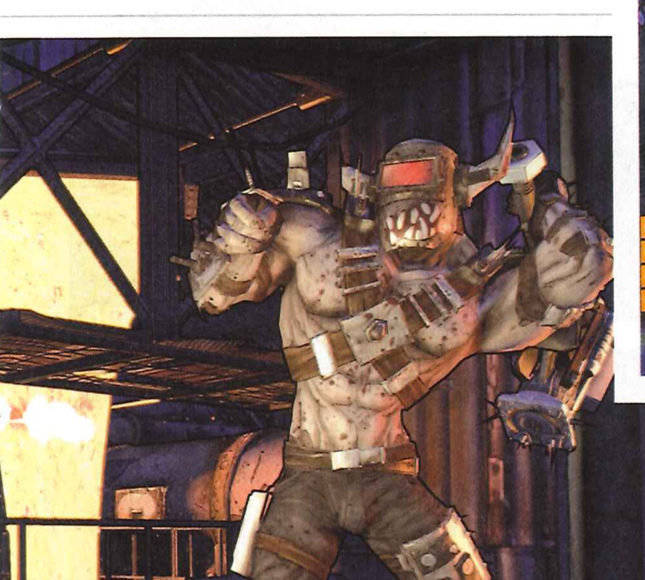
Los ingleses FreeStyleGames nos muestran cómo será la nueva sensación musical de Activision, mientras anuncian una lujosa edición Renegade



Viajar hasta Lemington Spa, en Inglaterra, tuvo su recompensa: conocer al equipo que está creando ***DJ Hero***. Pudimos hablar con todos ellos, desde el equipo de diseño de personajes a los responsables del *motion capture* y los *testers* que se esfuerzan en que todo salga perfecto cuando nuestros dedos aporreen el flamante mando con forma de mesa de mezclas. Con 80 remixes exclusivos y 100 temas diferentes, nada puede quedar al azar. 16 DJ se encargan, desde Londres, de pulir las mezclas y la interacción con el mando, comunicándose en todo momento con la gente de *FreeStyleGames*, mientras otro equipo se dedica a supervisar la integración de la guitarra de *Guitar Hero* en diez épicos duelos que prometen poner las fiestas al rojo vivo. Además de desvelarnos grandes fichajes, como el de la leyenda *Grandmaster Flash*, nos comunicaron sus planes de comercializar una edición especial, bautizada como *DJ Hero Renegade Edition* que incluirá el juego, una mesa de mezclas de color negro y controles metálicos, una maleta de transporte, un soporte especial para el controlador, y un *pack* de dos CD exclusivos con temas inéditos de *Eminem*, *Jay-Z* y *Jazzy Jeff*, entre otros.



Borderlands está lleno de pequeños detalles que muestran su vitalidad, como carteles de «Se Busca» o señales indicadoras.





En el modo multijugador podrás intercambiar las armas, ya sea un lanzallamas o una pistola que dispare rayos letales.



Hay cuatro personajes iniciales: Mordecay es un francotirador; Roland el soldado puro con munición infinita, gracias a una mochila especial; Lilith, quien puede entrar en fase y Brick, que tiene un modo de ataque Berserker.

En el cooperativo cada jugador trae su personaje a tu partida. En la que jugamos en Londres, nos conquistaron las posibilidades de sigilo de Lilith. Tres periodistas optamos por ella y sólo uno decidió jugar con Roland. Una locura de entradas en fase.







Borderlands



Compañía
2K Games
Programador
Gearbox
Género
Role Playing Shooter

Una arriesgada fusión de shooter y rol en el que lo mismo puedes jugar con los amigos que solo... ¡y tienes más de un millón de armas!

Borderlands es un juego gamberro y rompedor que aprende de lo esbozado en otros juegos para dibujar su propia estética y establecer sus reglas. Así, fusiona las normas de los juegos de rol con los *shooter* para crear un género nuevo: el *Role Playing Shooter*, con unos combates propios de los *shooter* y un sistema de mejora del personaje puramente rolero.

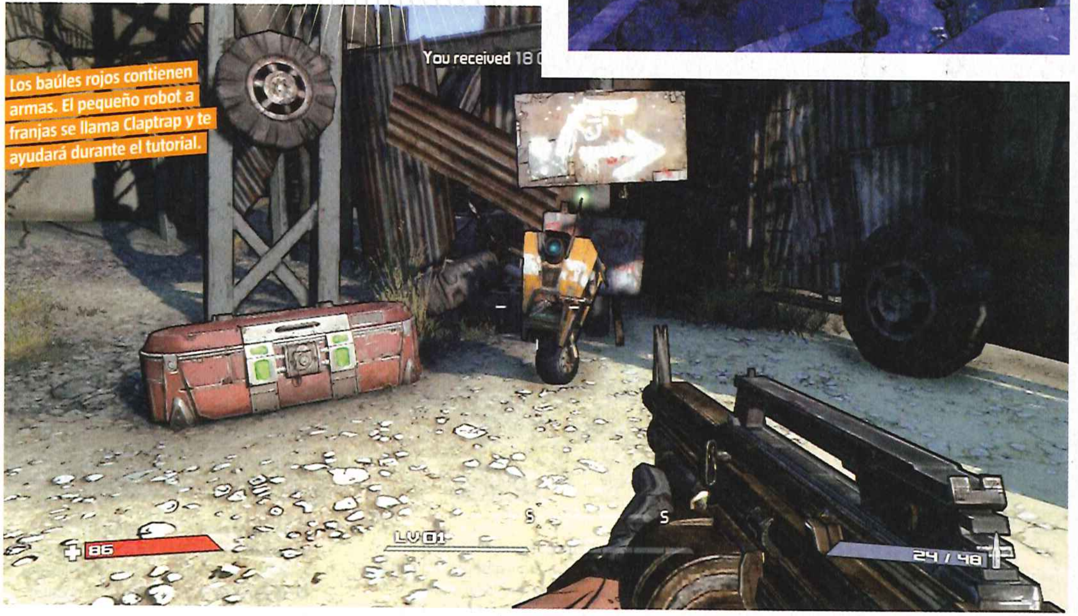
Al principio del juego decides qué tipo de protagonista quieres, pero luego lo puedes personalizar a tu gusto mediante los puntos de experiencia que vas adquiriendo. Todo en primera persona con combates cuerpo a cuerpo o con armas.

¿Alguien ha dicho armas? Las de ***Borderland*** merecen un párrafo especial. El estudio desarrollador **Gearbox** se ha vuelto loco y ha implementado un sistema en el que están por separado los distintos componentes de un arma. En cada partida se unen aleatoriamente, generando armas diferentes. Como los desarrolladores siguen añadiendo detalles nuevos, en estos momentos ya hay más de un millón de combinaciones posibles. Durante la prueba del juego que hicimos en Londres, salió un lanzacohetes que no habían visto los representantes del estudio y que disparaba a la vez cuatro proyectiles y rayos. La cantidad de permutaciones es brutal.

Pero tal vez sea más arriesgada la apuesta de un multijugador totalmente dúctil, de forma que puedes estar jugando solo y en cualquier momento otro amigo, o dos o tres, se incorpora a tu partida y luego cada uno sigue su juego por separado. ***Borderlands*** reserva un pequeño apartado »







Los baúles rojos contienen armas. El pequeño robot a franjas se llama Claptrap y te ayudará durante el tutorial.





» para el *PvP* con arenas en las que se puede competir «dos contra dos» o «tres contra uno» en partidas a muerte. Dentro del propio juego también es posible empezar una pelea a puñetazos con un compañero mientras estéis en cooperativo.

Las innovaciones no se limitan a crear un nuevo género e incluir un multijugador que se pliega a tus necesidades. ***Borderlands*** también revoluciona en su estilo artístico. Inicialmente tenía un aspecto realista, pero el estudio decidió cambiar el rumbo hace poco más de un año. La explicación oficial es que los diseñadores habían terminado su trabajo cuando a los programadores aún les quedaba un largo camino. Todos sentían que al juego le faltaba personalidad... y entonces se fijaron en *Bioshock,* un juego con un diseño especial, y **Gearbox** decidió pedir algo muy difícil: que los productores de un título multimillonario se arriesgasen a cambiar por un carismático aspecto tipo *cel shading*. Por suerte esos productores eran los mismos que habían apostado por las peculiaridades artísticas de *Bioshock* y accedieron. Gracias a esta decisión, ***Borderlands*** es un mundo vivo de chatarra y desolación que incita a conocerlo.

Aún a falta de ver cómo evoluciona el juego hasta que llegue a las estanterías, cada rincón de la *demo* transpira realidad, cada escenario de *Pandora* transmite la amenazante calma de un mundo inhóspito plagado de mutantes y bichos gigantescos, invadido por una panda de locos ambiciosos en busca de una tecnología alienígena y en el que caben hasta «chorrocientos» tipos de armas diferentes.

Pandora transmite la amenazante calma de un mundo inhóspito



Entrevista con... Steve Gibson

Vicepresidente de marketing de Gearbox

¿Cómo ha sido el proceso de combinar *shooter* y *RPG*?
Todo un reto. Hay cosas que nos gustan en géneros muy diferentes y nunca se encuentran, así que hemos intentado construir ese espacio de encuentro y llevarlo un poco más allá con el cooperativo, de modo que tu personaje pueda saltar de un jugador al multijugador y también usar la pantalla partida.

En *Diablo,* por ejemplo, haces las misiones para un jugador, llegas al nivel «veintipico» y quieres jugar con tus amigos, pero no puedes con ese personaje; debes volver a empezar. Nosotros lo hemos solucionado. Puedes llevarte On-line a tu personaje, sus objetos y habilidades, y hacer las misiones sin preocuparte de si están tus amigos o no.

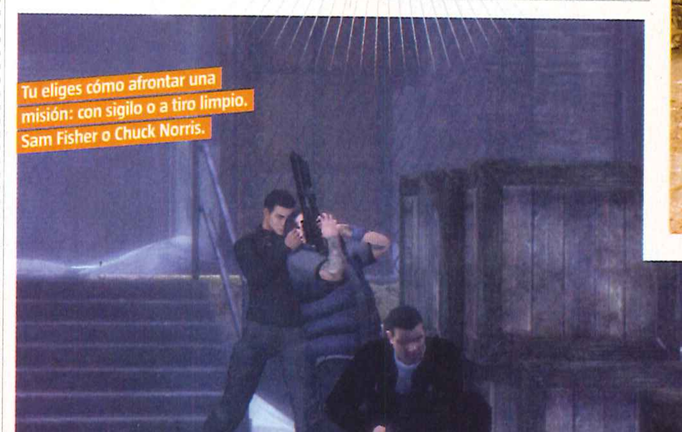
¿Intentáis atraer a los jugadores de rol y a los de *shooter* a la vez?
Sí, queremos a ambos. Creo que fue **GameSpot** quien en el **E3** nos nominó como mejor *shooter* e **IGN** nos nominó como mejor *RPG*. Queremos crear el *Role Playing Shooter*. Asumimos un gran riesgo porque estamos creando un nuevo género, con un estilo de arte diferente. Vamos a enfrentarnos a secuelas como *Left 4 Dead 2, Halo ODST, Call Of Duty, 6, 7* o el número que sea... todos salen a la vez, y nosotros con un género nuevo, y aspecto nuevo. Cruzamos los dedos y esperamos que guste.

¿Cómo ha funcionado el estilo artístico? Parece bien consolidado.
Al principio teníamos miedo porque es radical, pero al ver toda la personalidad que le daba nos sentimos más seguros. Así cuando sacamos el primer *teaser* y los pantallazos, y vimos que la reacción era positiva, respiramos. No se parece a nada. Ahora estamos satisfechos.

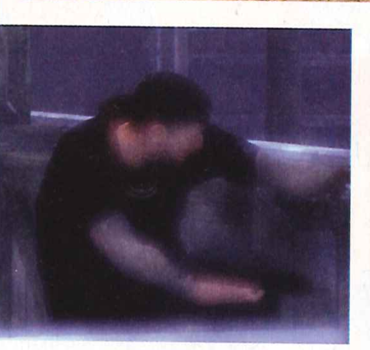

ESTE VERANO
SACA TU LADO
BUZZ!
Buzz!™: Cerebros en Acción
BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
Buzz!™: ¿Qué sabes de tu país?
BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
POR SÓLO
19,99€ Ud.
DISPONIBLE EN:
EROSKI
Carrefour
Hasta fin de existencias
PSP
PlayStation®Portable

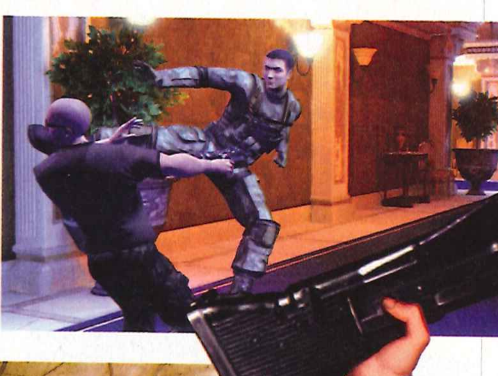






Tu eliges cómo afrontar una misión: con sigilo o a tiro limpio. Sam Fisher o Chuck Norris.









Acumula experiencia y mejora tu cualidad favorita: utilización de armas cortas o largas, dominio de las artes marciales, capacidad para realizar sabotajes...

Alpha Protocol

Sigilo y mucha acción para una aventura con alma de RPG

PS3

Compañía
Sega
Programador
Obsidian Ent.
Género
Aventura

A LA VENTA EN OCT.

Obsidian Entertainment visitó España para presentarnos ***Alpha Protocol***, una ambiciosa aventura en la que tus acciones, y decisiones, tendrán un peso determinante en el desarrollo del juego. Pudimos comprobarlo por nosotros mismos al jugar cerca de dos horas con una versión *alpha* en la que creamos a nuestro agente secreto para meternos de lleno en el submundo de los espías, las tramas terroristas y el tráfico de armas. A través de 9 habilidades que iremos potenciando a nuestro antojo (pericia con las pistolas y subfusiles, habilidad para ejecutar sabotajes o el conocimiento de artes marciales), nuestro personaje irá interactuando con otros personajes (aliados y enemigos), labrándose una reputación no sólo con sus actos (que incluyen desde la posibilidad de liquidar rivales usando el sigilo hasta entrar en las bases terroristas a lo Chuck Norris, a sangre y fuego), sino también con sus palabras. Los diálogos y la actitud a la hora de responder (borde, agresivo, profesional...) nos abrirán algunas puertas y nos cerrarán otras, mientras viajamos por todo el mundo en una apasionante trama repleta de giros donde no faltan ni los *flashbacks* ni los *flashforwards* (si eres un fan de *Perdidos*, ya sabes por dónde van los tiros).

Aunque ***Alpha Protocol*** destila acción por cada poro, las incontables posibilidades a la hora de modificar el personaje lo acercan sorprendentemente al terreno del *RPG*. Pero tranquilo, aquí no hay combates por turnos ni hechizos... sino patadas en la boca y tiros a bocajarro.



Podrás modificar el aspecto de tu personaje a tu antojo, vestirle como un SEAL o ponerle una barba a lo Fidel Castro.

La actitud en los diálogos tendrá una importancia crucial: podrás ser borde, amigable, agresivo... tus respuestas incluso podrán desbloquearte algunas habilidades.





La posibilidad de cantar junto a un amigo no es la única noticia. Desde Activision nos aseguraron que Guitar Hero 5 será compatible con los micrófonos de SingStar. ¿Adiós a los cables?





La elección de instrumentos se ha democratizado: elige tu favorito, y si los cuatro optáis por la guitarra, estupendo.

Santana ha sido fichado por GH5, junto a Shirley Manson y Matt Bellamy. Y no, los tres no cantarán juntos... creemos.



Otra buena idea: será posible rescatar a un compañero que falla, al estilo Rock Band. ¡Viva la amistad entre torpes, sí señor!





PS3

Compañía **Activision/ Red Octane**
Programador **Neversoft**
Género **Musical**

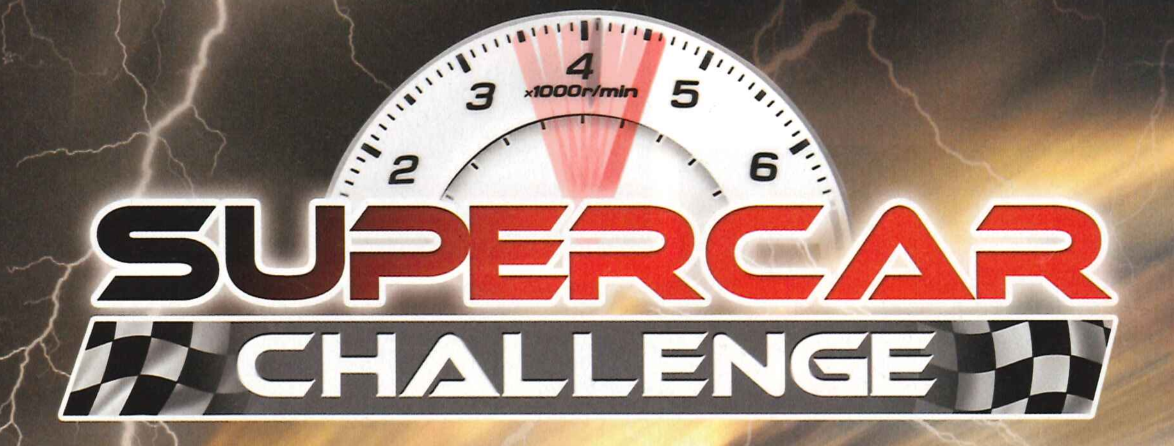
Guitar Hero 5

Canciones míticas y éxitos recientes, libertad para combinar y repetir instrumentos, y fichajes de lujo, como Santana o Shirley Manson



Adiós a las peleas por ver quién se hacía con la batería y a quién le tocaba el bajo en cada canción. **GH5** va a permitirnos combinar los instrumentos a nuestro antojo: 2 baterías con un micro y una guitarra, cuatro guitarras, tres micros y un bajo... Es la novedad más llamativa de **GH5**, pero no la única. El nuevo modo *Party Play* (en el que cualquier jugador puede entrar y salir de la canción en cualquier momento y donde no hay puntuación ni se contabilizan los errores) podría considerarse un guiño al futuro *Band Hero* (dirigido a un público más casual), pero el repertorio de 87 temas de **GH5** y su exigente nivel de dificultad no deja lugar a la duda: esto es puro *rock*, no apto para abuelas. Desde los *Rolling Stones* (*Sympathy For The Devil*) a los *White Stripes* (*Blue Orchid*), el *set list* es un banquete ante el que no podemos dejar de babear: *Mötley Crüe*, *Bob Dylan*, *Iggy Pop*, *David Bowie*, *Tom Petty*, *Bon Jovi*, *Kaiser Chiefs*, *KISS*, *Nirvana*, *Rammstein* (ese *Du Hast!*, madre), *Gorillaz*, *Iron Maiden*, *Johnny Cash*... ¡*Dire Straits*! Y para animar el cotarro, tres estrellas han prestado su cara y sus movimientos al juego: Shirley Manson (Garbage), Matt Bellamy (Muse) y el incombustible Carlos Santana. Casi nada, oiga...

SIENTE LA POTENCIA













WWW.SUPERCAR-CHALLENGE.COM





PLAYSTATION 3

KOCH MEDIA

SYSTEM·3







Durante el salto entras en una cámara lenta que da tiempo para apuntar a dos objetivos, uno con cada mano.



PS3

Compañía **Bethesda Softworks**
Programador **A2M**
Género **Acción acrobática**

A LA VENTA **18** DE SEPTIEMBRE

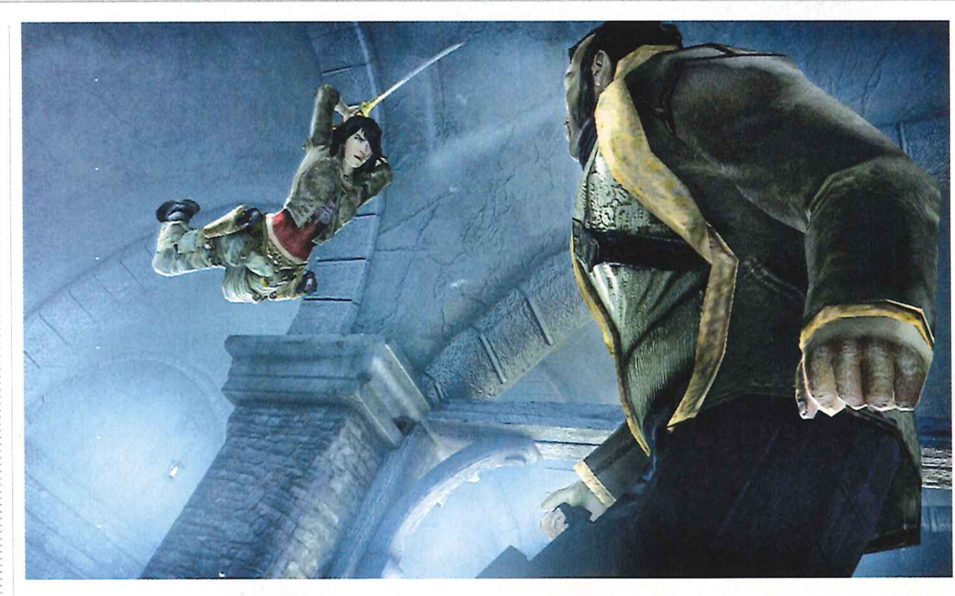
Wet

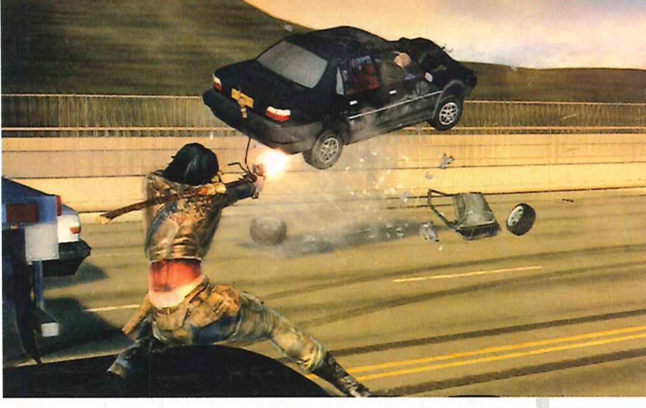
¡Cuidado! Llega una chica mala a PS3. Está armada y sabe muy bien cómo moverse.

Wet es intenso y rápido. Puedes dejarte caer cabeza abajo por una escalera de mano mientras disparas, empezar a correr, deslizarte sobre las rodillas mientras vas disparando a los lados, levantarte a la par que rematas a un enemigo con la catana y aprovechar el impulso corriendo por la pared mientras sigues disparando.

No hay posibilidad de cubrirse. No se trata de ir avanzando y disparar, sino de hacer ambas acciones a la vez. Para evitar las balas enemigas debes estar en movimiento, y el multiplicador sube cuando encadenas muertes mientras realizas las piruetas o saltas. Es una forma diferente de jugar cuyas normas se muestran en un estricto e imprescindible, aunque breve, tutorial. Patric Fortier, director creativo de **Artificial Mind & Movement** (**A2M**), explica que así el jugador descubre pronto la diversión de realizar piruetas disparando.

Además de esa jugabilidad con perpetuo movimiento, la gran baza de ***Wet*** es su protagonista. Rubi Malone es una asesina a sueldo a la que le da miedo volar, pero que vive en un cementerio de aviones. Cuando se siente traicionada, empieza una historia de venganza. El equipo habla de ella como si se tratase de alguien real: «No es un personaje hipersexuado. Está buena y





Duppy Demetrius, también guionista de 24, se encarga de la historia, con influencia de las películas de acción de los años 70; pura adrenalina y capacidad para reírse de uno mismo.

En la misión de la imagen superior tienes que disparar a los enemigos mientras vas saltando de un vehículo a otro con QTE. El tiroteo incesante no te deja ver a veces qué tecla debes pulsar.





Rubi viajará de Chinatown de San Francisco, a una mansión londinense o a un desfile chino en Nueva York.







todo eso, pero es algo secundario. No le preocupa dónde vive ni su aspecto. Y no es glamourosa», dice Fortier.

El título del juego de **Bethesda** (que en España distribuirá **Namco Bandai Partners Ibérica**) remite a *Wet Works,* la clave con la que los servicios de inteligencia de la guerra fría se referían a una misión con asesinato.

Aunque se mantiene la jugabilidad de piruetas y disparos, hay dos tipos de misiones que darán un respiro. *Rage Mode* se activará cuando Rubi se manche de sangre, la pantalla se pondrá roja y ella desatará toda su furia durante esos instantes en los que será casi invulnerable. Es como un *bonus round* de los juegos clásicos.

Un segundo tipo de misiones diferentes son las arenas. En ellas debes cerrar las puertas de acceso para evitar que entren más enemigos. La intención de **A2M** es que se rejueguen para mejorar la puntuación o encontrar nuevos caminos para acceder a los puntos que cierran las entradas al recinto. «Las he jugado cientos de veces y aún ahora se me ocurren caminos diferentes», dice Fortier.

Wet promete ser un juego hiperbólico sin pretensiones redentoras, con humor e intenso. Indudablemente intenso.



A2M quería una protagonista que transmitiese sensación de agilidad, pero también que fuese dura e impertérrita.




Rocas, montañas y otros elementos del escenario saltarán por los aires al recibir un impacto.






La acción durante el combate será constante, reduciendo las cinemáticas y los parones a la mínima expresión.




Los personajes que tengan transformaciones podrán ejecutarlas en cualquier momento durante el combate.

PS3

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Spike**
Género **Lucha**



Dragon Ball Raging Blast

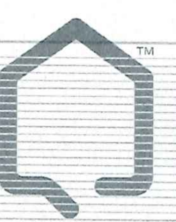
Siguiendo los pasos de la saga Budokai Tenkaichi, Raging Blast pretende ofrecer toda la intensidad y fidelidad de los combates del anime

De nuevo, los chicos de **Spike** son los responsables de plasmar en un puñado de líneas de código toda la intensidad y la fuerza de los épicos combates de la saga *Dragon Ball*. Tarea nada fácil, aunque este estudio ya cuenta con la experiencia del desarrollo de los títulos *Budokai Tenkaichi* para **PlayStation2**, entre otros. Experiencia que se hace patente nada más ponerte a los mandos de ***Raging Blast***, pese a que la versión que pudimos probar aún tiene mucho trabajo por delante.

Con sólo un par de escenarios y un puñado de personajes disponibles, pudimos comprobar que la rapidez y la intensidad con la que fluyen los combates es más propia del anime que de un videojuego. Las escenas cinemáticas, como las transformaciones de los personajes o los ataques especiales, no interrumpen la acción y permiten al jugador esquivar o contraatacar de una forma más directa, derivando en una jugabilidad poco habitual en el género.

Lo visto hasta ahora se podría resumir como un «Tenkaichi de nueva generación». La *beta* nos ha dejado muy buen sabor de boca, aunque habrá que esperar hasta el mes de noviembre para que ***Raging Blast*** nos muestre sus cartas.

Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

por Lucky

Mucho se ha hablado sobre que *LBP* no tuvo la acogida que **Sony** esperaba. La fórmula «juega, crea, comparte» parece que no fue la receta definitiva del súper ventas. ¿Pero que un juego no esté entre los más vendidos significa que no ha sido un éxito para el público? Nada de eso. En primer lugar, por el hito que ha supuesto en cuanto a posibilidades para el usuario y, en segundo, porque

«¿No ser un súper ventas es un fracaso para un juego?»

aunque defraudase su recaudación, el millón de niveles creados significa que hay muchos que disfrutan y agradecen la posibilidad de llevar a la pantalla lo que tienen en la cabeza. Ahí están también juegos como *Echochrome* o *Mirror's Edge*, títulos comerciales que sorprendieron a todos aunque luego no entusiasmaran a tantos. He jugado poco a estos últimos pero, como usuaria, valoro lo que aportan y agradezco la opción de poder disfrutar no sólo de ello, sino también de lo que, siguiéndolos, vendrá después. Igual que disfruto ahora de muchos niveles del millón con que cuenta *LBP*.

HOME, AL DÍA

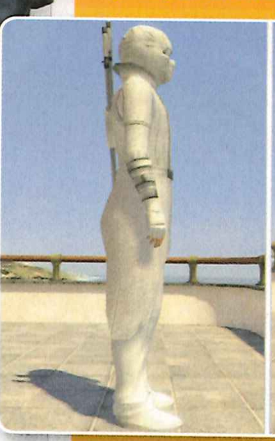
Ya puedes disfrutar del primer espacio para Game Launching

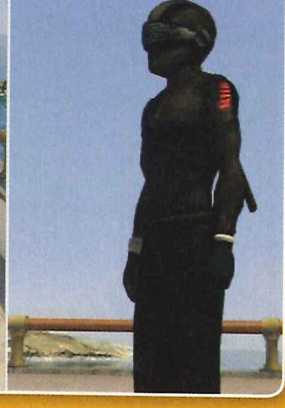
De una forma u otra, todo acaba teniendo reflejo en *Home*, ya sea con un evento, la inauguración de un nuevo espacio, contenidos descargables... el caso es que no deja de crecer y de implementar tu **PS3**.

Desde finales del mes pasado podemos disfrutar del primer espacio para *Game Launching* (concretamente para *MotorStorm Pacific Rift*), una herramienta que permite «quedar» con otros usuarios para jugar On-line e iniciarlas desde allí todos a la vez, sin tener que hacerlo por separado y teniendo que «buscaros» luego en la red. Para quienes gustan de la vida virtual, este mes también hay novedades y eventos donde esparcirse; el éxito del juego *Burn Zombie Burn!* se replica en *Home* con una expansión para el juego originario (más complementos para tu avatar), al igual que ha sucedido con *Fat Princess*: disfruta cebando a la princesa también en *Home* y hazte con un regio trono para tu apartamento. Y si prefieres algo más agresivo, enfúndate en uno de los trajes de *G.I. Joe* disponibles y emula el último taquillazo americano.

¡Mira, mira!

Seas el tipo de jugón que seas siempre podrás encontrar actividades a tu medida en Home, y muy al hilo de lo que pasa en PS3, ¡o en la vida real!





ESPACIO DE MOTORSTORM. Una imagen de uno de los nuevos espacios que podrás explorar.



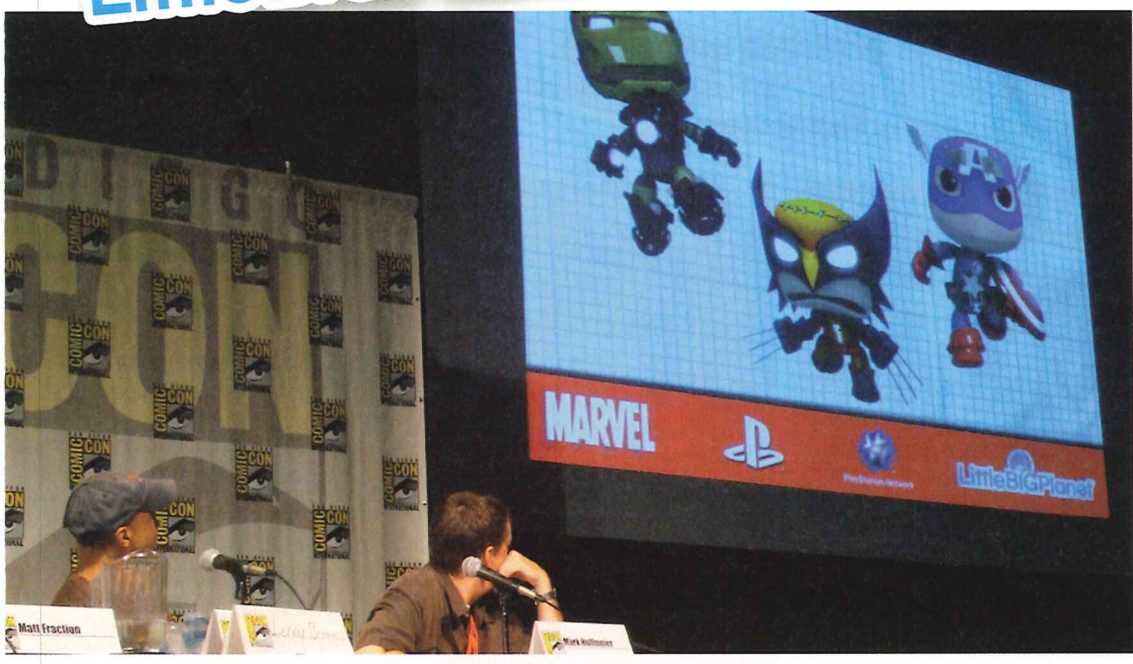
FATPRINCESS. Busca tartas, ceba a la princesa y obtén su trono como trofeo para tu apartamento.

Descubre y disfruta
de los mejores contenidos

mundo LBP

LittleBigPlanet™

PlayStation



SACKBOYS POR TODAS PARTES

Se «calienta» la salida de la versión para PSP de Little Big Planet



Como era de esperar, las expectativas sobre la versión para la portátil de **Sony** de *Little Big Planet* (¡noviembre!) están dando bastante que hablar en estas últimas semanas en *blogs*, foros... Todo son conjeturas. Pero, cábalas aparte, lo cierto es que también hemos podido sentir una mayor presencia de noticias sobre el juego en los medios, esta vez objetivas y sobre aspectos más tangibles.

La «traca» comenzó el mes pasado con el espectacular anuncio del millón de niveles alcanzados hechos por los usuarios, lo que dejaba la friolera estadística de una pantalla creada cada 21 segundos. Hay quien argumentaba que, con algo más de dos millones de copias vendidas, un millón de pantallas sólo representaba un 50% de usuarios «creadores» pero... un millón de pantallas, ya son pantallas.

Luego llegó el *Comic-Con*, donde pudimos ver en pantalla al «hombrecito del saco» disfrazado de *Iron Man*, Capitán América y Lobezno, futuros disfraces que muchos imaginamos desde un principio. Lo último ha sido el anuncio de la marca **Impact. Int.**, que próximamente comercializará peluches y *merchandising* de *LBP*... Lo dicho, ¡por todas partes!

¡Última hora!

Los estilismos para Sackboy nunca dejan de sorprender. Poco antes del cierre de esta edición nos ha abordado la noticia de dos nuevos vestuarios para el héroe más tierno de PS3: uno de ellos es un *pack* basado en atuendos de civilizaciones antiguas (*History Pack*), para que puedas jugar niveles vestido de Mozart, de Genghis Khan... disponible desde el 13 de agosto. El segundo es el disfraz de Cole de *inFamous*, ya disponible por 1,99 €.



LOS MEJORES NIVELES

1. **PIRÁMIDES** AntonioLadrillo
2. **PIXALATION 1.0** thekillermiller
3. **METAL GEAR KARAS** graygoose
4. **JURASSIC PLAYGROUND** Mdk7
5. **TORN BY DARKNESS** Stampy83

Novedades en el bazar...



1 STAYPUFF
(1,99 €)
El señor de los malvaviscos, en versión mini.

2 PACK CAZAFANTASMAS
(Pack 5,99 €)
Cuatro disfraces para dar a tu personaje un auténtico aspecto retro.

3 PETER VENKMAN
(1,99 €)
Armado y listo para librarte de incómodos visitantes.

4 MOQUETE
(1,99 €)
El malo más mítico de la película, pero menos malo.

5 SACK-LOGOTIPO
(1,99 €)
En Media Molecule se estrujan los sesos para que no nos falte ni esto. ¡Gracias!

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Ahora eres tú el cantante que busco.
¿Eres el que más sabe de SingStar? Demuéstralo participando en nuestro concurso y gana un **SingStar Queen**.

La Comunidad SingStar



1 LAS MÁS MONAS
X-Ocean. Es habitual ver a las chicas de la comunidad disfrazadas; este mes, éstas son las más monas. ¡Las orejitas de conejita nos chiflan!





2 SUS PRIMERAS PALABRAS
MoonlightFairy. Nada de papa-mama, sus primeras palabras son «what can I do / I still need you...» del estribillo de Dreaming of you (The Coral).



3 LOVE IN SINGSTAR
Ruination. Lo habíamos visto todo en la comunidad, pero esto no. El chico declara todo su amor a Donna. ¡Qué bonito!



TOPS

NUEVAS CANCIONES

1. **YA NO TE QUIERO** Ana Torroja
2. **EVERYTHING COUNTS** Depeche Mode
3. **I WANT YOU** The Jackson 5
4. **FAMILY BACK PORTRAIT** Pink
5. **LIFE IN TECHNICOLOR II** Coldplay

NUEVOS SONGPACKS

1. **ESSENTIALS COUNTRY** Martine McBride, Sara Evans...
2. **ESSENTIALS FOR BOY** Mc Hammer, Radiohead...
3. **ESSENTIALS FOR GIRL** All Saints, Whitney Houston...
4. **COLDPLAY** Clocks, The Scientist, Yellow...

News

singstar crystal mics





La inglesa Soozibags será el rostro de la próxima campaña de SingStar al ser la ganadora del concurso Crystal Mics.



GANADORA CRYSTAL MICS

Con una estrella como Bonnie Tyler como jurado, la cantante inglesa Soozibags conquistó su corazón y el de los miembros de la Comunidad *SingStar*. De entre los 100.000 participantes en el concurso, Soozibags sorprendió con un vídeo sentido y muy creativo interpretando el tema *Mamma Mia* de *Abba*, junto a su familia. Así pues, al ser la ganadora, será la imagen de la próxima campaña *SingStar*.

CANTOS DE SIRENA

por Anna

LO NUEVO: EL MOTOWN

Pop, rock, latino, R'n'B, clásico... hay de todos los géneros para todos gustos. *SingStar* abarca un sinfín de estilos y en su amplio catálogo desfilan todo tipo de artistas: desde *The Offspring, Coldplay* a *Amaral, El Canto Del Loco*, hasta Karina o *Los Chungitos*. Hay una mezcolanza que te pone los pelos de punta; pero así es **Sony**, que no hace distinción de raza, idioma, color y sexo. Aboga al derecho a la igualdad, a la igualdad de gustos para que todos podamos encontrar nuestro *SingStar* para cantar. Así, el último que se incorporará a la lista es *SingStar Motown*, que pertenece a un estilo de música *soul* (un género que aún no había visitado la franquicia, por cierto), aunque con ciertos matices sonoros gracias al uso de la pandereta junto con los tambores y el bajo como instrumentación. De tal modo, que se han escogido 30 canciones representativos para dar forma esta nueva entrega, entre las que se encuentran: *Reflections*, Diana Ross & *The Supremes*; *For once in my live*, Stevie Wonder; *ABC*, *The Jackson 5*...

> «SingStar sin distinción de raza, sexo, idioma...»

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR!

Participa en el concurso enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Qué grupo de música protagoniza nuestra sección VIP y aparece en SingStar Pop 2009?

A) Pereza B) Sidonie C) Sidecars

El ganador del Concurso Singstar del mes pasado es: **Filip Milan Smolinski**




THE KING OF FIGHTERS KOF 15th
ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
THE KING OF FIGHTERS XII™
¡EL REY DE REYES HA VUELTO!
SHEN WOO
BENIMARU NIKAIDO
56
02
HIT COMBO
TOTAL TIME : 00 : 37 : 50
JOE HIGASHI
CHIN GENTSAI
www.kingoffighters12.co.uk
12+
www.pegi.info
IGNITION
entertainment
a UTV enterprise
SNK
PLAYMORE
www.snkplaymore.co.jp
PLAYSTATION 3
XBOX 360
© SNK PLAYMORE "THE KING OF FIGHTERS" is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATION.
"PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft in the U.S. and/or other countries



Store

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3



CRYSTAL DEFENDERS
Square Enix, 9,99 €.
La venerada compañía nipona presenta su propuesta dentro del subgénero estratégico de los «Tower Defense Games». Coloca a tus personajes en el escenario y evita el avance de los enemigos.



SHATTER
Sidhe Interactive, 5,99 €.
Uno de esos juegos «independientes» que de vez en cuando aparecen en escena para sorprender a propios y extraños, y una actualización de clásicos como Breakout o Arkanoid.



FAT PRINCESS
Titan Studios, 14,99 €.
Por fin llega a la Store uno de los juegos más largamente esperados por los aficionados a la estrategia en tiempo real con tintes arcade. Dos bandos se enfrentan por rescatar a su princesa, que se encuentra apresada por los rivales en su castillo.



WATCHMEN: THE END IS NIGH PART 2
Warner Bros, 12,99 €.
Segunda entrega de las andanzas de los superhéroes llevados a la gran pantalla recientemente. Un beat'em-up en tres dimensiones.



TV SHOW KING
Gameloft, 9,99 €.
El clásico concurso de preguntas y respuestas, como los que pueblan la televisión actual, llevado a tu consola. Compite contra tu familia o amigos, o contra usuarios de todo el mundo gracias a sus posibilidades de juego On-line.



RAG DOLL KUNG-FU: FISTS OF PLASTIC
Tarsier Studios, 9,99 €.
Combates desenfrenados entre peculiares personajes, libertad total de movimiento y muchos saltos en esta original propuesta.

Complementos para tus juegos



THE LAST GUY – BONUS MISSION
1,99 €

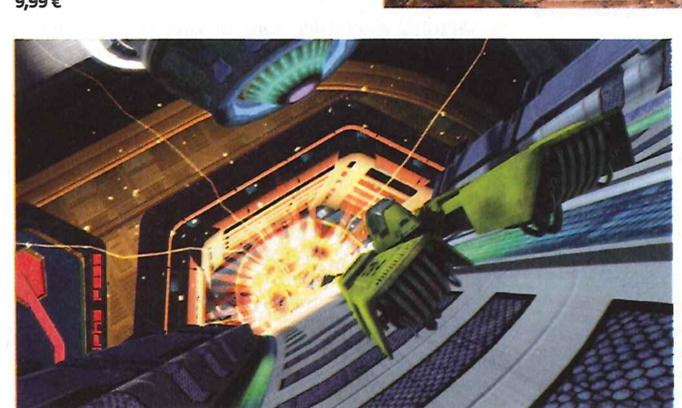


KILLZONE 2 – NAPALM & CORDITE PACK
5,99 €



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR – MAP PACK 3
9,99 €

Overlord II - Battle Rock Nemesis, 3,99 €



WIPEOUT HD – FURY EXPANSION PACK
9,99 €

Más Complementos

1. KILLZONE 2 – MAP PACK BUNDLE
   12,99 €
2. TIGER WOODS PGA TOUR 10 – BANFF SPRINGS
   5,99 €
3. FIGHT NIGHT ROUND 4 – CONTENIDO DESCARGABLE 1
   Gratis
4. SAVAGE MOON – WALDGEIST PACK
   3,99 €
5. CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD – OLD WEST MAP PACK
   9,99 €

Clásicos de PSone



DISNEY'S TARZAN
Disney Interactive, 4,99 €.
Acompañando a la nueva versión animada del mítico relato se puso a la venta este divertido juego de plataformas. En él, el jugador puede controlar al tarzán niño y más tarde al adulto mientras salta de liana en liana a través de la jungla.



Demos



1. TRASH PANIC. Un puzzle de lo más original que te enseñará la importancia del reciclaje...



2. BATMAN ARKHAM ASYLUM. La aventura más salvaje y cruda del Caballero Oscuro hasta la fecha.



3. CRYSTAL DEFENDERS. El título de estrategia de Square Enix por fin aterriza en la Store.



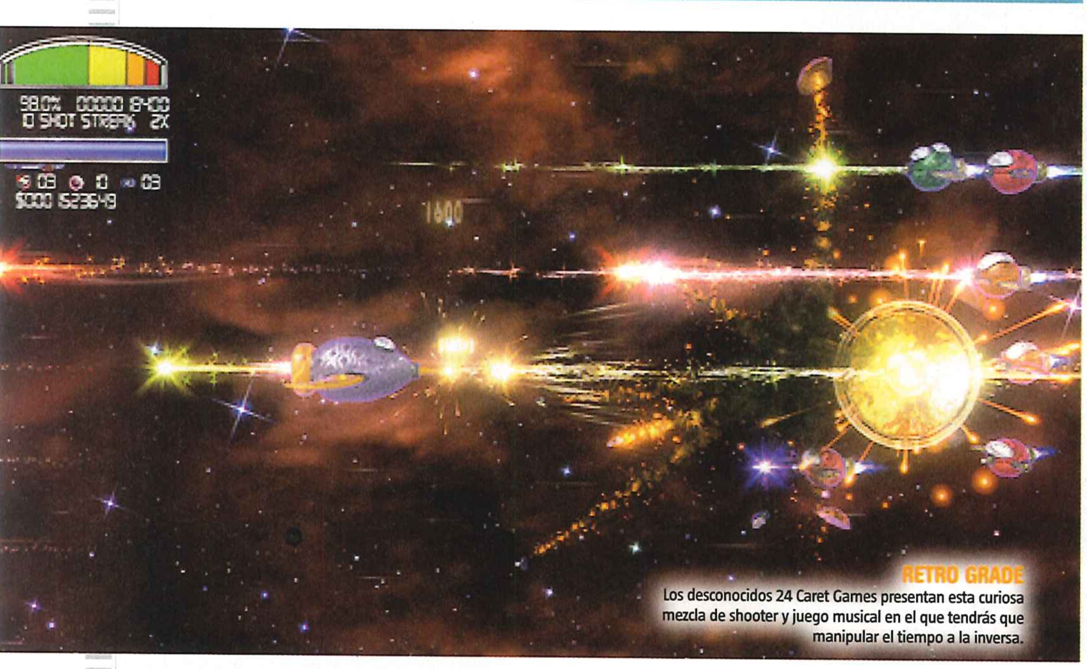
4. NUMBLAST. Un rompecabezas para los que les gusta devanarse los sesos con los números.

Lo que se aproxima en la Store...

TMNT: TURTLES IN TIME RE-SHELLED
El clásico beat'em-up de los noventa protagonizado por las Tortugas Ninja llegará muy pronto en forma de remake con el apartado gráfico totalmente remozado.



CASTLE CRASHERS
Tras muchos meses de espera, pronto llegará a la Store uno de los beat'em-up que han intentado revitalizar el género a base de humor y una jugabilidad arrolladora.



RETRO GRADE
Los desconocidos 24 Caret Games presentan esta curiosa mezcla de shooter y juego musical en el que tendrás que manipular el tiempo a la inversa.



MILITARY MADNESS
El poco conocido juego de Turbografx-16 ha sido actualizado y llevado a las tres dimensiones por parte de Hudson. Estrategia en tiempo real con posibilidades On-line.

Juegos descargables PSP



1. PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MEN'S CHEST. 19,99 € Un arcade basado en la segunda película de la trilogía.



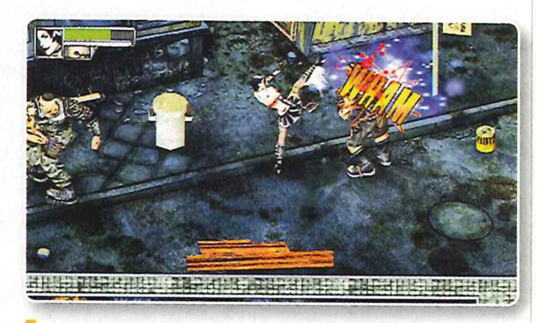
2. BROTHERS IN ARMS D-DAY. 19,99 € Revive la batalla de Normandía a través de este shooter en primera persona.



3. TOMB RAIDER ANNIVERSARY. 14,99 € El remake de la primera entrega de la saga en versión portátil.



4. SAMURAI WARRIORS: STATE OF WAR. 17,99 € El clásico beat'em-up de Koei aparecido hace un par de años.



5. UNBOUND SAGA. 14,99 € Un beat'em-up clásico inspirado en el universo del cómic tradicional.



VIDZONE, ¡QUE TIEMBLE LA MTV!

Apenas lleva un par de meses en funcionamiento y la aplicación ***VidZone*** ha sido descargada ya por un millón de usuarios, y su biblioteca presume de ¡100 millones de videoclips en *stream*! Casi nada. Y es que, el éxito de este «canal» exlusivo de **PS3** y **PSP** (siempre que tengas acceso a una conexión a Internet, podrás acceder al servicio de VidZone vayas donde vayas, mediante el «Uso a distancia» para la portátil de **Sony**) es que su descarga es gratuita desde la *PS Store* y que funciona como un canal de TV musical, pero diseñado por ti mismo. Es decir, ***VidZone*** te permite crear tantas listas de reproducción como desees y verlas de manera continua, sin pausas. Sin duda, una función ideal para ambientar tus fiestas sin tener que preocuparte de poner música. O, si lo prefieres, puedes escoger paquetes de videoclips «Recomendados», agrupados por temas (Antiamor, De Fiesta, Alternativo, Para Niños...).

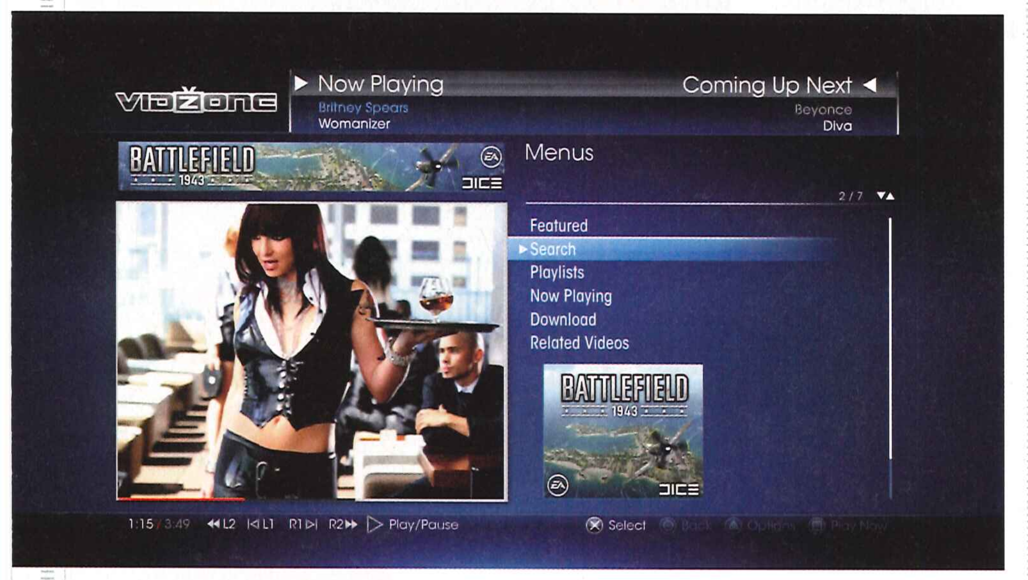
La búsqueda de un videoclip en concreto es muy sencilla e intuitiva. Simplemente escribe el nombre del artista, la canción o el género al que pertenece, pulsa el botón X y aparecerán los resultados. Una vez dentro del menú del videoclip, selecciona la opción Vídeos Relacionados y se mostrarán todos los vídeos del artista. Como ves, es una «videoteca» excelente que hará temblar a Los 40 TV, Sol Música, MTV... **ANNA**



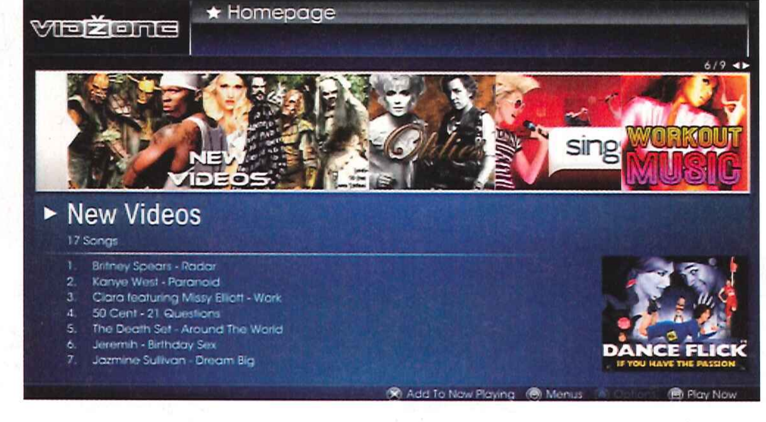


Salvo los videoclips grabados en estos últimos años, el resto (unos más que otros, claro) ofrecen una imagen de dudosa calidad si los ves en una TV de pulgadas generosas. ¡Bendita alta definición!





En la página de inicio, en la parte superior, encontrarás paquetes de videoclips agrupados en: Canciones para rupturas, Lista de éxitos, Artista de la semana, Clásicos del Hip-Hop, Lo mejor de la música acústica y muchos más grupos que se irán renovando semanalmente.





SONANDO AHORA. La pantalla mostrada pertenece al VidZone inglés, donde a esta sección se le ha llamado Now Playing. Aquí aparecerán todos los clips que hayas seleccionado previamente. Pulsa Cuadrado para reproducir y se visionarán uno tras otro sin pausas.



ESTRENO MUNDIAL. En el momento de hacer este reportaje, Prodigy estrenaba mundialmente el vídeo de su nuevo single Take me to the hospital. Se trata del primer estreno de VidZone, ya que Sony asegura que en próximas semanas se anunciarán más novedades.



DESCARGAS. Si el videoclip está disponible para tal uso podrás descargártelo en tu móvil de manera muy sencilla. Asimismo, también podrás descargarte sólo la canción y utilizarla como tono de llamada entrante.



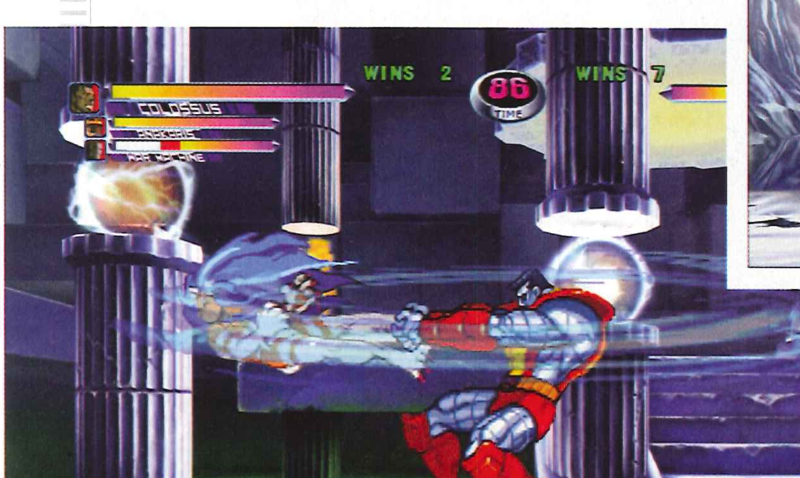
ARTISTA DE LA SEMANA. Este apartado aparece destacado en el menú principal de VidZone. Si lo seleccionas, todos sus vídeos se ubicarán en la opción «Sonando Ahora». En este caso es Fatboy Slim, que ofrece sus 20 mejores vídeos musicales para ser visionados.



VISIONADO. Si pulsas el botón Select,el vídeo se verá a pantalla completa. Con R1 y R2 adelantarás o retrocerás a cámara rápida, y con Play pausarás la imagen. Al comenzar el clip aparecerán los siguientes detalles: nombre del artista y título de la canción.



Analizamos todos los lanzamientos





El sistema de control cuenta con cuatro botones de ataque y otros dos para solicitar la asistencia de tus compañeros de equipo.





MARVEL VS. CAPCOM 2

14,95 €

Género **Lucha**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Backbone Entertainment**
Distribuidor **Capcom**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**

Allá por el año 2000, la fiebre de los *crossover* (o sea, de los juegos que enfrentaban a personajes de diferentes universos) era sólo comparable a la pasión por los títulos de lucha bidimensionales que poblaban las máquinas recreativas y que más tarde daban el salto a las consolas. El máximo exponente de estas modas fue este ***Marvel Vs. Capcom 2***, que enfrentaba nada menos que a 56 luchadores entre los que los jugadores podían encontrar a varias leyendas de la productora de cómics y a otras tantas de la veterana compañía de videojuegos. Así, combates como el de *Ryu* contra *Spider-Man* o Lobezno contra *Megaman* eran posibles.

Ahora, los programadores de **Backbone** (los mismos que se encargaron de «actualizar» *Super Street Fighter II Turbo* y de traerlo hasta la alta definición) han sido los encargados de esta versión que recoge todo el espíritu del *arcade* original, con sus enfrentamientos de tres contra tres, sus *combos* casi infinitos, sus espectaculares súper ataques... Todo está aquí para que disfruten tanto los más novatos, pues su control es sencillo, como los más veteranos, ya que ofrece infinidad de posibilidades. Los gráficos no han sido demasiado actualizados y el juego On-line no funciona tan bien como debería, pero se trata sin duda de toda una leyenda de los juegos de lucha.



Los tres modos gráficos y el soporte para 16:9 mejoran la experiencia en televisores de alta definición.

EVALUACIÓN

Uno de los mejores juegos de lucha bidimensionales de la historia, máximo exponente de la época dorada de este género, llega ahora a PSN con esta estupenda conversión, que podría haber sido aún mejor con unos nuevos «sprites» para los personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	9,0	9,2	8,9	8,5	8,8

Tan pixelados como en el original, aunque con dos filtros a tu disposición.

La incorporación más importante, aunque da algunos problemas de lag.



Analizamos todos los lanzamientos de la tienda virtual













Tendrás a tu disposición cazas, tanques y jeeps para vencer al equipo contrario, pero ten cuidado, que podrán acabar contigo igualmente.



BATTLEFIELD 1943

Vuelve la saga más popular de los estudios **DICE** con una nueva entrega en exclusiva para la *Store*. Recogiendo las ideas que tanto gustaron en la entrega anterior, este título se basa en una jugabilidad inmediata y sin complicaciones para tener diversión al momento. Aunque el hecho de ser descargable conlleve limitaciones técnicas, como la inclusión de sólo tres escenarios basados en los aparecidos en la edición anterior, éstos están diseñados con gran detalle y cuentan con gran variedad de entornos, al ser bastante grandes.

Battlefield 1943 cuenta con un único modo On-line en el que podremos actuar como soldados norteamericanos o del ejército japonés. Nuestra misión será capturar todas las banderas repartidas por el escenario y protegerlas hasta acabar con la vitalidad del equipo contrario. Para ello tendremos tres clases de soldados para elegir, como son: fusilero, soldado de infantería o explorador. Las tres clases son bastante equilibradas y cuentan con armas tanto de corto como de largo alcance que podremos cambiar por las de los soldados enemigos caídos en la batalla. Por si fuera poco podremos hacer uso de tres tipos de vehículos: *jeeps*, aviones y tanques, que también se podrán destruir. Como diría Kubrick: «*Aquí mi fusil aquí mi pistola*...». LLOYD



Género
Acción
Compañía
EA
Desarrollador
DICE
Distribuidor
EA
Jugadores
x 24
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano



EVALUACIÓN

Si te gustan las batallas masivas On-line, te atreves a manejar todo tipo vehículos y armamento y crees que eres un buen soldado, este es tu título. Aún con las carencias técnicas propias de un juego descargable, disfrutarás con él como un enano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,3	8,1	9,0	7,6	9,0	8,8

Aunque sólo haya tres escenarios están muy bien recreados con variedad de paisajes.

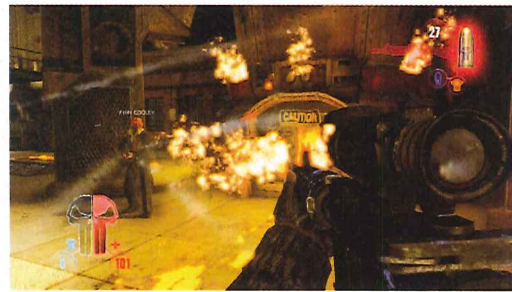
Con apenas lag, el juego va con un gran fluidez para disfrutarlo a tope.







La posibilidad de cambiar la estética de los personajes y su armamento se irá ganando según desbloquees niveles.







7,99 €

THE PUNISHER No Mercy

Test

Género **Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Zen Studios**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**

Que nadie se engañe: la mecánica de este descargable de acción en primera persona es de multijugador puro y duro. El modo Historia no es más que un puñado de niveles en los que el jugador se enfrenta a los *bots*, y no tiene más sentido (ni siquiera argumental: a no ser que seas una enciclopedia andante sobre el **Universo Marvel**, no entenderás nada) que el de servir de entrenamiento para el auténtico núcleo de ***The Punisher No Mercy***: el multijugador On-line con los habituales modos de juego hasta para ocho jugadores.

Ninguna queja con eso, ***No Mercy*** está construido a partir de *Unreal Engine 3* y es lógico que funcione como un *FPS* multijugador, pero el problema es que a veces no parece más que un *mod* de *Unreal Tournament*. Los niveles son repetitivos y carecen de distintas alturas; la comunicación del juego con el jugador, imprescindible en títulos así, es deficiente; y lo peor de todoes que el juego tiene importantes *lags* que a veces dificultan las partidas, y te verás eliminado por alguien a quien no has llegado a ver hasta que estás en el suelo.

No todo es malo en este ***No Mercy***. El sistema de mejora de armamento y habilidades es muy interesante y el desbloqueo de pistolones y personajes te tendrá unas cuantas horas ocupado. Por desgracia, no amortigua cierta sensación de desgana y de desaprovechamiento de un personaje que merecía algo más. JOHN TONES



Las extraordinarias imágenes que van narrando la historia del modo para un solo jugador son obra de Mike Deodato, dibujante habitual de Marvel y muy apropiado para darle al juego el tono de tebeo que el protagonista pide a gritos.



Por desgracia, el Unreal Engine 3 arrebata a los personajes cualquier rastro de aspecto de tebeo lo que da realismo, pero quita algo de encanto a los grotescos villanos de The Punisher.

EVALUACIÓN

La verdad es que este The Punisher está protagonizado por la fauna habitual del personaje (Puzzle, Barracuda y un largo etcétera), pero en un juego con unas características en las que eso resulta completamente secundario. Una pena.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	7,0	7,2	6,5	6,5	7,0

Detallado y competente, sobre todo en lo que respecta al armamento y a los efectos.

Serios problemas de lag y en la gestión de las salas pueden arruinar la partida.

GERARD BUTLER

GAMER

JUEGAN CONTIGO

EN CINES
EL 4 DE
SEPTIEMBRE

ON PICTURES, LAKESHORE ENTERTAIMENT y LIONSGATE PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE LAKESHORE ENTERTAIMENT/LIONSGATE UNA PELÍCULA DE NEVELDINE/TAYLOR GERARD BUTLER "GAMER" MICHAEL C. HALL AMBER VALLETTA LOGAN LERMAN TERRY CREWS CON CHRIS 'LUDACRIS' BRIDGES y KYRA SEDGWICK CASTING MARY VERNIEU, CSA J.C. CANTU MÚSICA DE ROBERT WILLIAMSON y GEOFF ZANELLI Banda sonora en LAKESTORE RECORDS DISEÑO DE VESTUARIO ALIX FRIEDBERG MONTAJE PETER AMUNDSON FERNANDO VILLENA DISEÑO DE PRODUCCIÓN JERRY FLEMING DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA EKKEHART POLLACK PRODUCTORES EJECUTIVOS NEVELDINE/TAYLOR ERIC REID DAVID SCOTT RUBIN MICHAEL PASEORNEK JAMES MCQUAIDE PRODUCIDO POR TOM ROSENBERG GARY LUCCHESI SKIP WILLAMSON RICHARD WRIGHT ESCRITA POR NEVELDINE & TAYLOR DIRIGIDA POR NEVELDINE & TAYLOR

(NYSE: LGF) LIONSGATE LAKESHORE RECORDS www.gamerthemovie.com www.gamerlapelícula.com LAKESHORE ENTERTAINMENT

Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation



Por John Jones

CADA NINJA ES CADA NINJA

Casualmente lo podéis comprobar en este mismo número: me toca jugar a dos juegos protagonizados por *ninjas*, pero que no podían ser más opuestos. ***Mini Ninjas*** es una cucada de cuidada estética y mecánica sencilla, orientada a un público de menor edad. ***Ninja Gaiden Sigma 2*** es todo dinamismo y violencia, una historia de *ninjas* asesinos que se enfrentan a seres

«Juegos dispares comparten un mismo destino»

demoníacos y hordas de enemigos enfurecidos. Ninguno es mejor que el otro. Simplemente, son distintos en intenciones y resultados.

Adoro esa falta de convencionalismo de los juegos, esa falta de prejuicios a la hora de combinar referencias y estéticas. Si estuviéramos hablando de películas, ***Mini Ninjas*** y ***Ninja Gaiden*** estarían en dos extremos distintos de una tienda, cada una en su sección y aisladas. Pero al ser juegos, se pueden permitir compartir espacio en una revista, en una tienda y en tu casa, como iguales y hablándose de tú a tú. Disfrutemos de ello antes de que alguien decida poner orden en el caos...

SON SÓLO TRUCOS, PERO FUNCIONAN

Las pequeñas trampas de guión que mejoran los juegos

No creo que nadie se lleve una sorpresa si afirmo que los mejores guiones de videojuegos de la actualidad los escribe **Valve**. *Portal* es el juego mejor escrito que han visto nuestras consolas en años, pero el otro día pude comprobar, rejugando a *Half-Life 2*, que a veces la grandeza de los guiones está en los pequeños detalles.

En un nivel del juego, Gordon Freeman tiene que atravesar unas playas en las que habitan las peligrosas Hormigas León: letales seres acorazados que se mueven por debajo de la arena orientándose por las vibraciones del suelo. Freeman tiene que avanzar dificultosamente saltando entre las rocas, improvisando puentes que le permitan sortear las zonas arenosas o haciendo temerarios *sprints*. Hasta que se topa con una Hormiga León Guardián, un descomunal bicharraco que, una vez eliminado, proporciona a Freeman una glándula que le permite, por una parte, no ser atacado por las hormigas león y, por otra, lanzar a éstas como infantería caníbal contra los enemigos, mientras él permanece a salvo. Uno de los monstruos más terribles del juego se convierte así en un aliado impagable; pero sobre todo, con este giro de guión, **Valve** abunda en un mensaje común a todo el universo *Half-Life*: la división entre buenos y malos no está nada clara. Es un pequeño truco de guión sin más (truco de guionista experimentado, eso sí), pero demuestra más madurez que todo el chorreo de *flashbacks* explicativos y secundarios verborreicos que padecemos habitualmente.

Ahora es vuestro turno. Sentaos ante vuestros juegos favoritos, observad cómo evolucionan los personajes, cómo cambian, cómo empiezan y acaban los juegos. ¿Merecen las historias que os cuentan los juegos todo el tiempo que invertís en ellos?

Try again

LAS SINFONÍAS ANIMADAS DE MASAYA MATSUURA

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo



Ahora que *Rock Band* y *Guitar Hero* están en el centro de todas las miradas, no está de más recordar a uno de los más divertidos factótums del género musical: Masaya Matsuura, que desde los tiempos de **PSone** combinó argumentos desquiciados, gráficos disparatados y canciones inolvidables.

Después de conseguir un gran éxito con su banda PSY-S, en la que fusionó tecnología punta de la época y música pop, Masaya Matsuura comenzó a desarrollar videojuegos como ***PaRappa the Rapper*** (**PSone**, 1996), un juego rítmico protagonizado por un perro rapero que exigía un sentido del ritmo y una memoria impecables. Su extraordinaria banda sonora y la aparente sencillez de manejo (que consistía en pulsar, siguiendo el ritmo, el botón adecuado en el momento justo) le proporcionaron una secuela para **PS2** en 2001. ***UmJammer Lammy***, en 1999, prolongó el estilo aparentemente infantil y el

Portal no sólo tiene un giro de guión dramático e inteligentísimo en su recta final, sino que está deliciosamente escrito. Cada línea pronunciada por la maquiavélica inteligencia artificial GlaDOS es digna de ser enmarcada.

Otro ejemplo de truco de guión apropiado y sagaz: el arranque del primer God Of War, con Kratos hablando en un momento límite de su existencia. Lástima que las secuelas hayan estirado ese punto de partida en exceso...

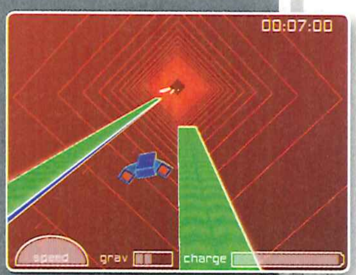


exigente sentido del ritmo de ***PaRappa***, pero sustituyendo la ambientación *hiphopera* por bandas de *rock*, anticipándose a los juegos de ritmo guitarrero que hoy tienen éxito. De todos modos, la culminación estética y chiflada de Masaya Matsuura está en los juegos del conejo a rayas que protagoniza ***Vib-Ribbon*** (**PSone**, 1999), ***Mojib-Ribbon*** (**PS2**, 2003) y ***Vib-Ripple*** (**PS2**, 2004), de los cuales sólo el primero llegó a Occidente: una locura de aspecto pesadillesco y jugabilidad ultraprecisa con una de las estéticas más personales y una de las mejores bandas sonoras de la era **PSone**.

Línea alterna

TASTY STATIC

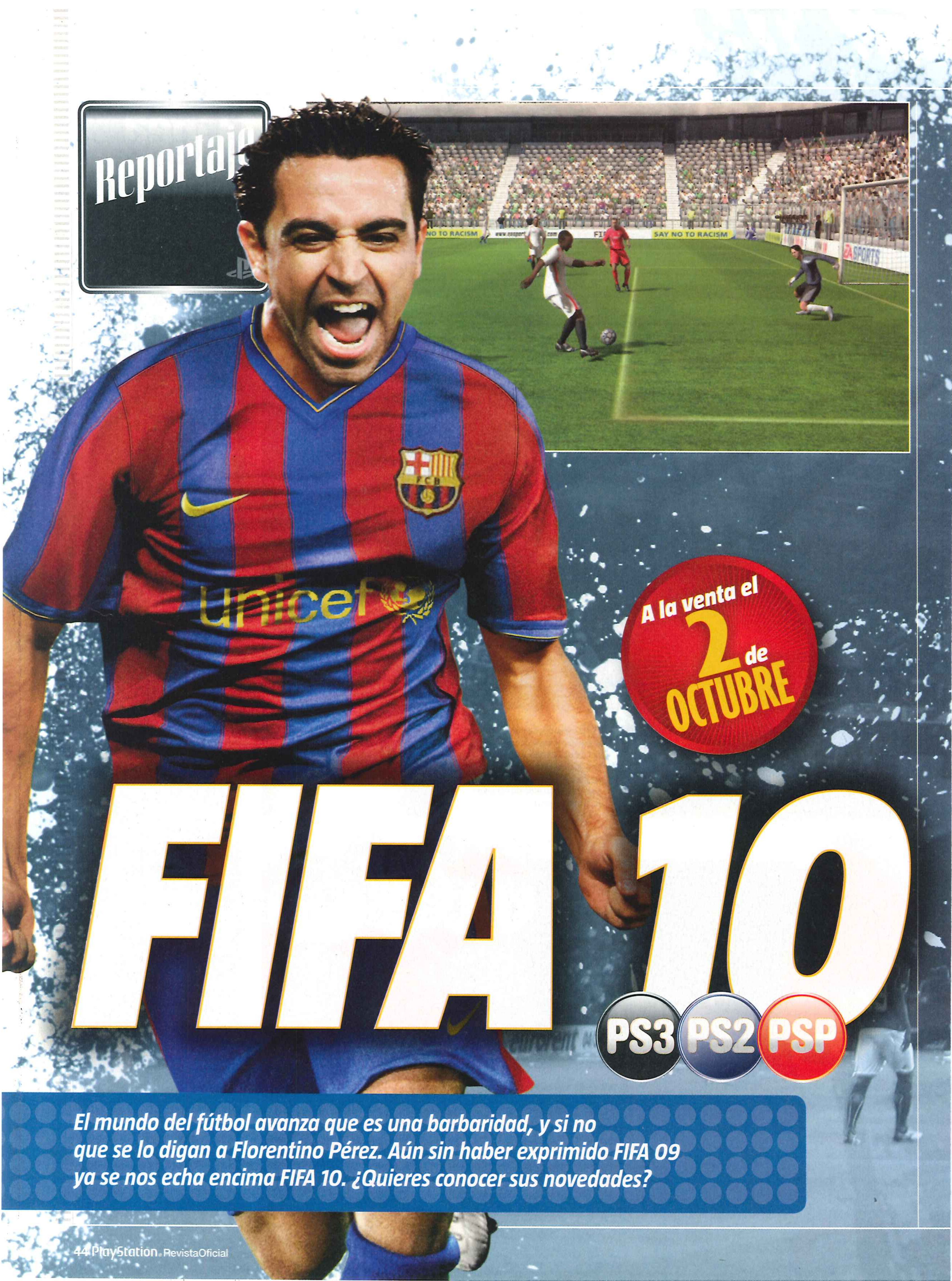
Un videojuego de velocidad futurista que haría palidecer al mismísimo Tron



Si eres fan de la saga *Wipeout*, adorarás ***Tasty Static***. Igual de frenético y a ratos igual de frustrante, esta elegante producción *indie* multiformato (es decir: Mac, PC y Linux) presenta un puñado de breves pistas sin curvas pero con una buena cantidad de abismos que se superan con la capacidad de salto de nuestra nave. Complicadillo de manejar, pero a la vez de mecánica extremadamente sencilla, el inevitable secreto está en repetir una y otra vez las pistas para memorizarlas y hacer los mejores tiempos posibles.

La posibilidad de crear pistas nuevas y compartirlas a través de la *web* convierte el jueguecillo en una experiencia prácticamente inagotable. Eso, claro está, si es que en algún momento pudieras llegar a agotarte de semejante festival de colores ácidos, abismos sin fondo, esferas futuristas, paisajes cibernéticos, naves minimales y velocidades infartantes.

Descárgalo en *www.tastystatic.com*

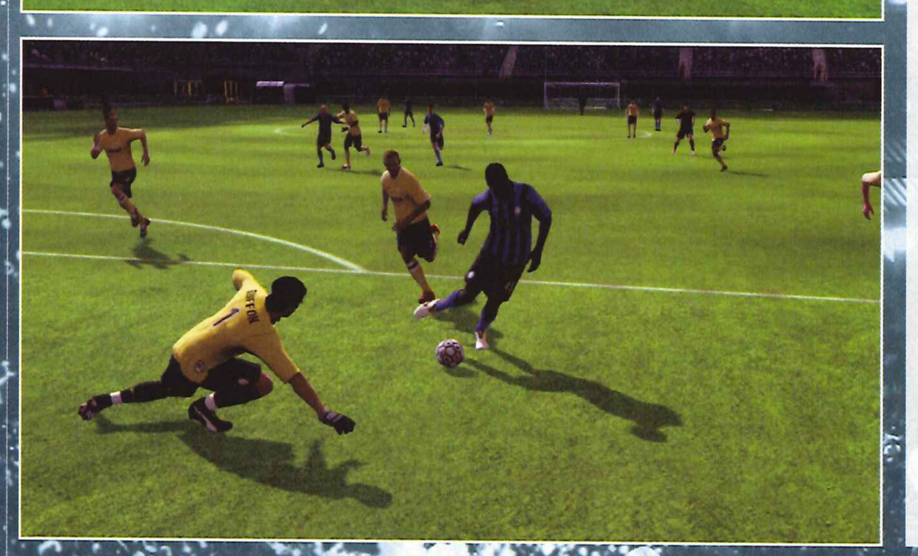


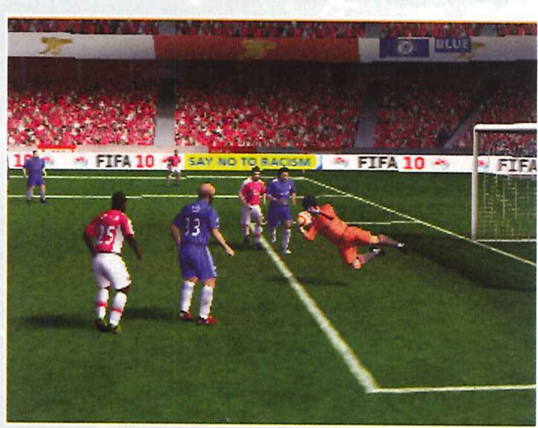
FIFA 10

El mundo del fútbol avanza que es una barbaridad, y si no que se lo digan a Florentino Pérez. Aún sin haber exprimido FIFA 09 ya se nos echa encima FIFA 10. ¿Quieres conocer sus novedades?


FIFA 10 mantiene el impresionante apartado gráfico y el motor físico de las últimas dos entregas.







VERSIONES PARA TODOS

Las entregas de FIFA 10 para PS2 y PSP mantendrán también la base del pasado año e incorporarán nuevas mejoras, como los informes de ojeadores, la incorporación del modo Práctica o la posibilidad de elegir entre diversos tipos de ataque o defensa basados en algunos de los mejores equipos de Europa.





No cabe duda de que **EA Sports** parte este año con muchísimo camino ya andado. La marcha se inició con el primer juego de fútbol verdaderamente *next gen*: *FIFA 08* y la primera etapa se completó con el excelente *FIFA 09*. Ahora solamente queda seguir caminando a un ritmo constante, sin salirse de la senda y sin hacer demasiadas paradas para no ser adelantado por viandantes japoneses.

OBJETIVO PERFECCIÓN

Si acabamos de calificar *FIFA 09* como excelente y si las calificaciones que recibió fueron altísimas, es lógico preguntarse cómo se puede mejorar. Las cualidades del simulador está claro que hay que mantenerlas, pero también está meridianamente clarísimo que los desarrolladores de **EA Canadá** son ambiciosos, y no se les podía pagar todo un año de sueldo por meterse en el *Facebook*. Entonces, ¿qué tarea se buscaron para todos estos meses? Pues a algo que parece inspirado en el lema de la Real Academia de la Lengua: «Limpia, fija y da esplendor». O lo que es lo mismo, pulir y perfeccionar todas las impurezas que a base de horas y horas de vicio, los jugadores de *FIFA 09* en todo el mundo han ido descubriendo y comentando. Para el productor David Rutter y su equipo la base de todo el trabajo ha sido el *feedback*. Durante este tiempo han estado recabando las opiniones de los »



Algunos menús han sido rediseñados para hacerlos más sencillos, funcionales y sobre todo mucho más rápidos en la transición de unos a otros.

Este año es posible marcar goles regateando al portero de diferentes maneras. Aquí hemos optado por una bicicleta.

FIFA 10 incorpora un nuevo movimiento. Simplemente deberás pulsar el botón L1 a la vez que te mueves, y tu jugador avanzará de lado.

usuarios para archivar uno por uno los errores, por pequeños que fueran, de la pasada edición. Y así, a base de estrujarse el coco pensando en cómo mejorar todavía más la experiencia de juego, ha surgido una novedad que transforma en parte nuestra manera de jugar. Un nuevo tipo de control que han decidido llamar *360º Dribbling*.

SUAVE QUE ME ESTÁS MARCANDO

Nada más arrancar el juego y tomar contacto con la arena de entrenamiento notamos que algo distinto está ocurriendo. Somos prácticamente incapaces de correr en línea recta hacia la portería. Nuestro futbolista se tuerce ahora más fácilmente y no es por las copas de más. Pues bien, eso es básicamente el regate en 360º; el juego ahora detecta cualquier dirección a la que movamos el *joystick*, acabando así con el yugo de las ocho direcciones. Podemos girar más fácilmente y por consiguiente regatear de forma más sencilla, con lo cual se soluciona una de las quejas que **EA** recibió acerca de *FIFA 09*: la que se refería a la lentitud y pesadez de los futbolistas en el cambio de dirección. Si a esto le añadimos que se han mejorado las animaciones en esta parcela, podemos afirmar que vas a notar una mayor fluidez y suavidad a la hora de disputar los partidos.

Comentamos primero esta mejora en el control por ser la más significativa, pero no es ni mucho menos la última, porque como decimos, todo lo que chirriaba ha sido corregido. Más ejemplos: antes era imposible regatear al



UNA DÉCADA Y MEDIA DE FIFA



FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Así comenzó la saga, con la entrega de 1994. Ni siquiera contaba con las licencias oficiales y los nombres de los jugadores eran inventados, pero sentó las bases del resto de entregas para 16 bits: perspectiva isométrica, mucha exigencia y el mítico gol «ilegal» que se lograba chutando desde el vértice del área.



FIFA 98. Toda una revolución en su momento. Las entregas de 1996 y 1997 ya incluían las licencias y también habían sido lanzadas para PSone. Sin embargo ésta fue la que trajo un simulador acorde con los tiempos que corrían y un audio nunca visto en consola, con los comentarios de Manolo Lama y Paco González, que perduran hasta hoy, y la música de Blur.



FIFA 2001. Fue la primera entrega para PS2 y a la vez la que marcó dos declives: el de Mendieta como jugador y el de FIFA como rey de los juegos de fútbol. Su apuesta por el fútbol arcade con espectaculares goles de chilena (se veían en torno a ocho por partido) espantó a muchos. EA se pasó los años siguientes buscando una fórmula adecuada.



FIFA 08. Esta es la entrega con la que FIFA consiguió empezar a levantar cabeza y a mostrarse como una alternativa seria al fútbol de Konami. Sus virtudes eran el génesis de las que analizamos en este reportaje de FIFA 10; espectaculares gráficos, gran motor físico y muchísimo realismo.







Los nuevos tipos de disparo obligan a los porteros a tener más reacciones. Aquí te la has comido con patatas fritas.

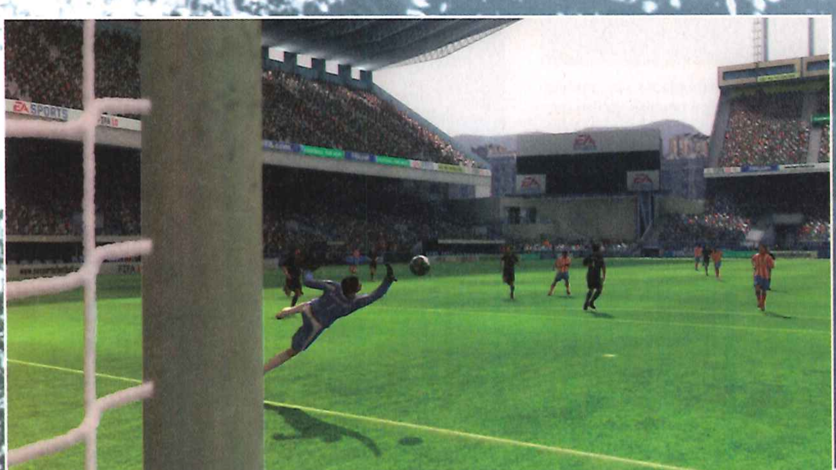


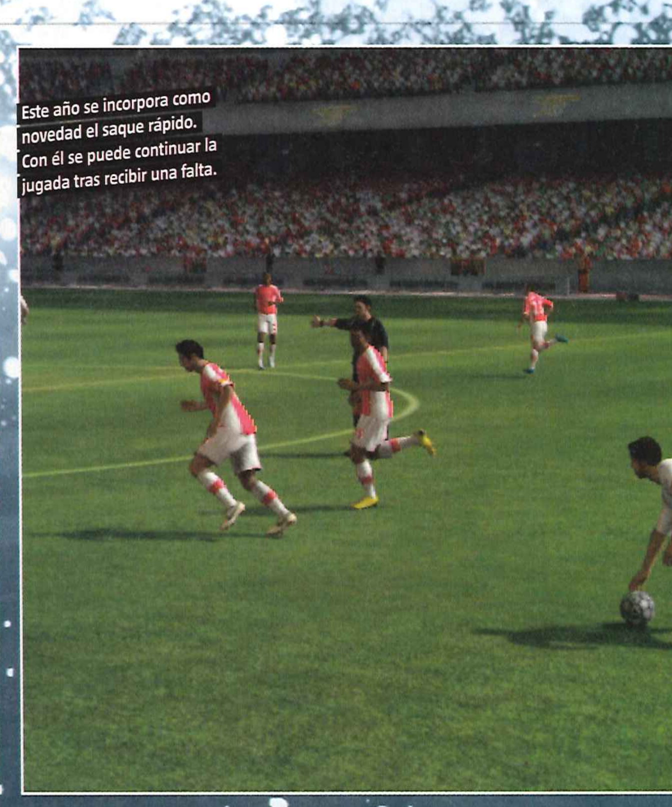


EL ENTRENAMIENTO ES LA BASE

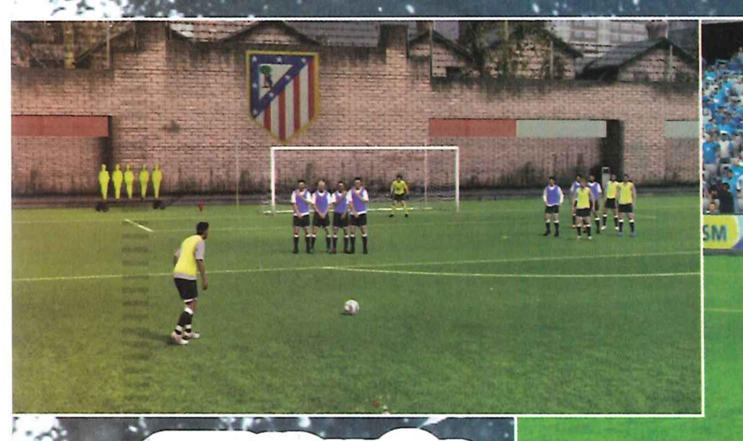
En FIFA 10 podemos entrenar el balón parado. Además se nos ofrece la posibilidad de crear nuestras jugadas ensayadas eligiendo el movimiento de cada atacante.







Este año se incorpora como novedad el saque rápido. Con él se puede continuar la jugada tras recibir una falta.



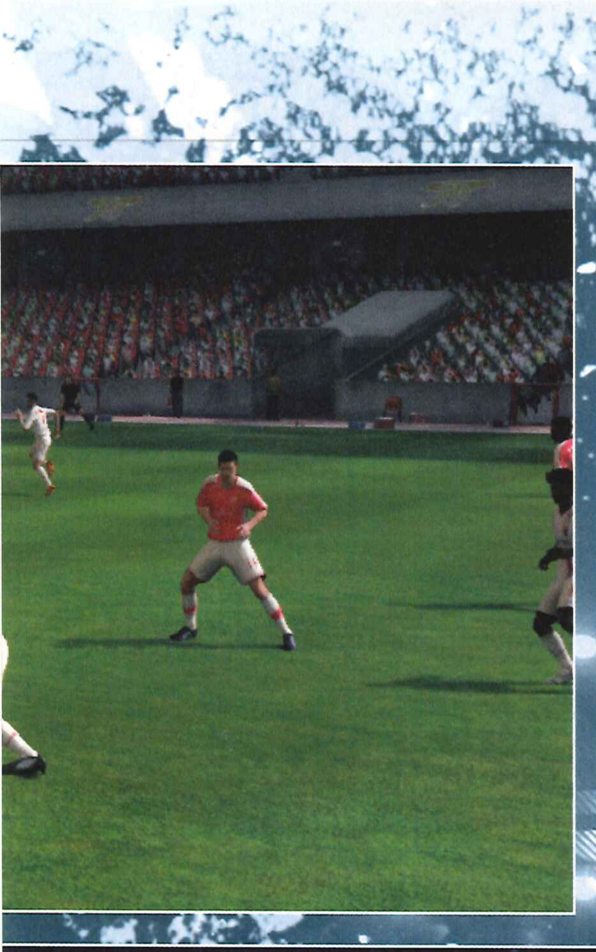
FIFA 10 corrige hasta el más mínimo error de su antecesor

» portero. Bueno, pues ahora amagando el disparo con el botón ⊗ podrás dejarlo sentado al más puro estilo Ronaldo. Antes era casi un milagro ver un gol de libre directo... ¡Pues no veáis qué pepinos por la escuadra se enchufan con ***FIFA 10***! ¿Que antes una falta interrumpía nuestro ataque y había que esperar a que la defensa se colocara? Pues nada, se añade la posibilidad de sacar rápido y solucionado.

Ésa ha sido la idea principal; escuchar a los aficionados y diseñar una solución para cada problema, aunque en ocasiones una sola solución también ha acabado con varios a la vez. Este es el caso, por ejemplo, de la física del balón. Las modificaciones que se han realizado sobre el comportamiento del esférico dan como resultado más rebotes, ocasiones de gol más variadas y por supuesto disparos de larga distancia mucho más realistas y potentes.

EA Canadá también ha hecho hincapié en el aspecto defensivo trabajando para que las defensas basculen y se muevan mejor sin balón. De este modo se ha acabado en parte con los delanteros arrancando solos desde 35 metros y con las carreras a toda pastilla por banda, gracias a un mejor análisis de los espacios por parte de los zagueros.

Definitivamente, la *beta* que hemos probado de ***FIFA 10*** nos ha gustado. Sólo hemos visto un par de problemas. Se han pasado con los lanzamientos de falta, que son ahora muy fáciles de marcar; y con el regate al portero, muy sencillo de realizar. Esperemos que lo pulan en la versión final.



EL MITO EVOLUCIONA

FIFA 09

JUGADORES MUY PESADOS. Los cambios de dirección eran muy lentos e irse de un Uno Contra Uno era casi imposible.

REACCIONES LENTAS Y MALAS. Cuántos goles nos habrán metido por no poder sacar el balón del área pequeña.

POSTES Y MÁS POSTES. El número de disparos estrellados contra el palo durante los partidos era excesivo en FIFA 09.

EL TIRO POR RADIOCONTROL. Chutar con el botón R1 pulsado generaba un balón teledirigido que entraba pegado al poste.

POCOS GOLES DE FALTA. Ver un gol de libre directo en FIFA 09 era demasiado complicado. El balón tenía muy poca fuerza.

GOLES MUY HABITUALES. Demasiados goles se marcan con un pase al hueco, carrerón y resolución de un mano a mano.

LAS FALTAS RALENTIZAN EL JUEGO. Cada falta genera una secuencia cinemática y la reorganización total de la defensa.

REGATE AL PORTERO. En FIFA 09 era prácticamente imposible regatear al portero en el mano a mano. Algo incomprensible.

PISTA LIBRE. Pillar la espalda a la defensa era relativamente sencillo e irse corriendo por banda suponía casi un truco.

FIFA 10

REGATES EN 360º. Poder moverte en cualquier dirección hace ganar en fluidez a los jugadores. Regatear ahora es más fácil.

REACCIONES RÁPIDAS. Los jugadores responden solos ante situaciones comprometidas con animaciones nuevas.

REDUCCIÓN DE TIROS AL PALO. Las mejoras en cuanto a física del balón reducen el número de tiros al poste en cada partido.

EL TIRO CONTROLADO. Tienes que ajustar bien la dirección de estos tiros con el joystick o, si no, se irán rozando el palo.

TIROS LIBRES TEMIBLES. De nuevo, las mejoras aplicadas sobre el balón hacen que podamos ver goles de falta directa.

GOLES PARA TODOS LOS GUSTOS. Las ocasiones de peligro son más variadas, por lo que ahora habrá goles de todo tipo.

SAQUE RÁPIDO. Podemos sacar las faltas en el mismo momento en que son cometidas para continuar la jugada.

PORTERO AL SUELO. Este año definiremos como los grandes, dejando al portero sentado si amagamos el chut a tiempo.

DEFENSAS SERIAS. Los defensas ahora analizan mejor los espacios y se colocan bien para no dar tantas facilidades.



El árbitro puede entorpecernos como ocurre en los partidos reales, aunque a veces tratará de apartarse para dejar jugar.







Las mejoras en el comportamiento de la pelota hacen posible que ahora tiros de larga distancia, como éste, puedan acabar en gol. Aquí Valdés estaba más adelantado que las navidades de El Corte Inglés.



El modo Manager también ha mejorado y ya no ocurren cosas como que el Ipswich Town fiche a Iniesta. Ahora los traspasos son más lógicos, aunque ¿cómo se ha llevado Benítez a Casillas?



DC UNIVERSE ONLINE

Jim Lee, un nombre que al aficionado a los videojuegos no tiene por qué decirle nada...

Ahora bien, pregunta a cualquier lector de tebeos que viviera los 90 leyendo a superhéroes y la cosa cambia. Jim Lee, el dibujante de series emblemáticas como *X-Men*, relanzada bajo los lápices de este icónico artista, que aún ostenta el título del autor del *cómic-book* más vendido en USA (precisamente, aquel *X-Men nº1*) salió de **Marvel** haciendo ruido. Montó su propia editorial junto a otros autores punteros del momento (la ahora establecidísima **Image**) y, finalmente, acabó recalando en **DC** tras vender su sello, **WildStorm**, para poder olvidarse de los aspectos incómodos de la gestión de una editorial y centrarse en tareas creativas. Ahora desempeña un papel determinante en el próximo lanzamiento de **Sony Online Entertainment**, *DC Universe Online*: un juego de rol y acción masivo On-line donde cada jugador será un superhéroe o villano dentro del **Universo DC**. Nos sentamos con él para que nos contase cómo se llega hasta esta posición desde la mesa de dibujo.

Dibujante y jugador

«El primero fue Ultima Online. Y fuimos Joe Madureira, otro dibujante de cómics, y yo quienes dimos el salto a Everquest». Así comenta Jim Lee sus inicios como jugador de MMO, una tarea a la que, según él mismo, ha dedicado buena parte de su juventud. «Con Everquest realmente empecé a pensar en cómo ese mundo podía aplicarse a otros universos, y qué era lo que realmente estaba ocurriendo. Qué estábamos haciendo, por qué los monstruos reaccionaban como lo hacían...». Una inquietud, la de entender qué pasa detrás de lo que vemos y toqueteamos en los juegos, que Lee ha tenido desde que era un crío: «Solía acudir a bibliotecas y consultar libros »


«Tenemos cientos de personajes y estamos intentando que parezca que pertenecen al mismo mundo». Aquí, Lex Luthor...







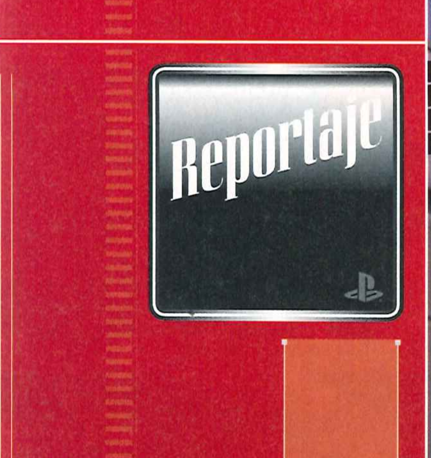



No todo girará en torno al enfrentamiento entre héroes y villanos. A veces, los grupos tendrán objetivos enfrentados.

DISEÑO DE PERSONAJES

Lo dice el propio Lee, al hablar del proceso de diseño de personajes y escenarios: «Será casi una visión posmoderna de DC. Habrá cosas coexistiendo en el juego que no lo hacen en los tebeos porque son de épocas distintas». Se trata de la «justificación», que es como más popularmente se conoce a ciertos personajes y localizaciones. Lee habla sobre el proceso: «Es, en realidad, muy peliagudo. Hay tantas versiones del Daily Planet, por ejemplo, que... ¿cuál usas?». La pregunta es obvia: ¿cómo es el proceso de selección de trajes y versiones? «Pues depende de cómo me encuentre yo ese día», bromea (aunque sólo un poco) Jim Lee. «Parte de mi trabajo es tomar este tipo de micro-decisiones. A veces pienso en cómo dibujaría yo tal o cual personaje. Es un proceso interesante y con suerte todas estas pequeñas decisiones acabarán creando un todo con alguna lógica interna». ¡Eso esperamos!










Héroes y villanos del Universo DC pulularán por el mundo del juego. El enfrentamiento con los jugadores está asegurado.



sobre teoría de videojuegos, buscar estrategias e investigar juegos de diferentes partes del mundo... Incluso me hacía mis propios juegos de estrategia con piezas de otros juegos que ya tenía creando nuevos mapas...».

Aficionado al rol (confesó también entre risas su experiencia con *Dungeons & Dragons*), los juegos masivos On-line, la estrategia y los juegos de guerra, Jim Lee definitivamente no parece un extraño en el mundo del videojuego. Así, cualquier sorpresa inicial al saber de su papel determinante en el desarrollo de este ***DC Universe Online***, un *MMO* que introducirá a los jugadores en el Universo **DC** puesto patas arriba, desaparece rápidamente. Pero no se trata simplemente de que Lee esté involucrado como mero nexo entre la editorial propietaria de los personajes y el cosmos de ficción en que se ambienta el juego, precisamente: «Mi historia con el juego en realidad es anterior a **Sony**. Antes de empezar con **Sony Online Entertainment** ya llevábamos un tiempo viendo qué podíamos hacer nosotros mismos o con otras compañías. Así que fui la primera persona involucrada en este juego», matiza el dibujante. «Oí que DC quería hacerlo y, siendo un gran aficionado al MMO, pensé que tenía que estar en el proyecto como fuera».

Tal y como habla del juego, la pasión que pone al detallarnos el proceso creativo y, teniendo en cuenta su pasado como jugador, es imposible no creer que realmente hiciera cualquier cosa en su mano. Nos cuenta, además, cómo entró en contacto con **SOE Austin** para tratar el proyecto, lo contento que está con el equipo a cargo del juego y, principalmente, lo satisfactorio de no ser un mero nombre para la campaña de marketing: «Normalmente, cuando te incorporas al final para aportar algún tipo de arte o algo por el estilo, el juego está hecho al 99.9%. Esto es muy diferente». ¿Cómo de diferente?

«Tendré un personaje público, y otro secreto... quiero jugar como un supervillano»

De la mesa de luz al monitor

«Interactúo con todos los diferentes departamentos del desarrollo. No les digo necesariamente qué tienen que hacer, pero parte de mi trabajo es contarle a DC qué está pasando. Tengo que estar al tanto de todo lo que se hace, y si me encuentro con algo que creo que está mal, tengo que decirles lo que pienso», nos explica Lee. Aunque añade: «Los diseñadores son increíbles y han llegado a ideas espectaculares... realmente han clavado la experiencia».

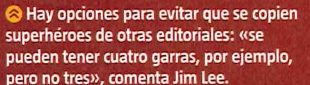
Y esa experiencia consiste, principalmente, en la creación y desarrollo de un superhéroe o supervillano, siguiendo la tradición DC, que cohabitará en el mismo mundo que personajes





Esto, seguramente, sea una discusión marital en la que un jugador debería pensarse dos veces si entrometerse o no...





Hay opciones para evitar que se copien superhéroes de otras editoriales: «se pueden tener cuatro garras, por ejemplo, pero no tres», comenta Jim Lee.



No todo se basa en zurrarse entre superhumanos. Los equipos tendrán también que proteger a civiles, detener o provocar explosiones...







ya míticos como *Superman, Batman*, Green Lantern o Lex Luthor. En lo que parece que será una mezcla sin precedentes entre el *RPG* y un género mucho más directo como la acción, ***DC Universe Online*** puede ser el juego de superhéroes que cualquier aficionado desearía; y tiene, lógicamente, excitadísimo a Jim Lee. «En este juego puedes manejar tanto a un héroe como a un villano, y tenemos diferentes historias y desarrollos para las dos partes. Yo creo que jugaré como villano para poder ver el Universo DC desde otro punto de vista... ver cómo de malvados son realmente Batman y Superman», comentaba el dibujante entre risas. ¿Pero realmente dónde reside lo que hace a este *MMO* diferente de los demás?

«Lo que estamos intentando es crear esa sensación de diversión pura. El hecho de que puedas volar o tengas súper velocidad lo convierte en un juego muy visceral y frenético. Queremos resaltar el tener que tomar decisiones rápidas, con mucho peso en la coordinación ojo-mano, en el tiempo de reacción», explica Jim Lee. Y continúa: «No ocurre como en los típicos MMO, donde mueves tu personaje, pulsas el botón de ataque, vas y pillas tu café, vuelves... Todos los tests destacan este hecho: DCUO desprende una sensación mucho más arcade». Así pues, estamos ante un RPG masivo On-line algo peculiar, tal vez la punta de lanza de una nueva visión del rol On-line, más directa, más cafre, más divertida...

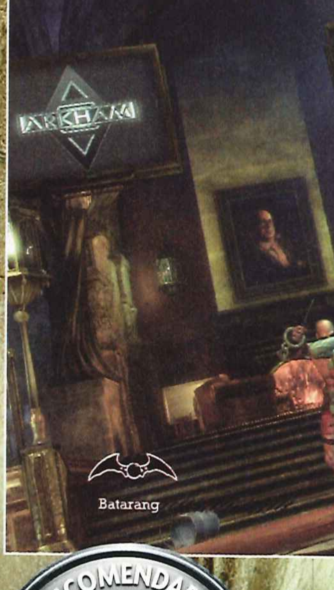
No obstante, algunas dudas presenta,al menos para el lector de **DC**. ¿Cómo entronca la historia del juego con la funambulista continuidad de la editorial? ¿Con un universo **DC** repleto de *supes*? «Bueno, la historia explica en realidad el origen de todos los nuevos héroes y villanos», explica Lee. «Hay una razón para este incremento, una razón y un fin último. Es un misterio que no pienso arruinar porque se descubre a través del juego». Lógicamente, nadie debería esperar un juego que pueda conjugarse a la perfección con lo que ocurre en los tebeos: «Es casi imposible integrarlo todo en el Universo DC», subraya el dibujante y continúa diciendo: «sería increíble hacerlo, pero es casi imposible porque en DC siempre están matando gente: que si Superman, que si tal... Así que lo que vamos a lanzar es, podríamos decir, la imagen platónica de DC».

Finalmente, preguntamos a Jim Lee por la diferencia más notable entre trabajar en el cómic y los videojuegos. Más allá de las obviedades, como la fórmula de relato tradicional frente a la estructura por objetivos, Lee explica: «el videojuego, al final, se trata de una nueva forma narrativa. Uno de los retos es coger estas nuevas herramientas e imaginar cómo contar nuevos tipos de historias. Hay muchas cosas que tenemos que plantear y resolver... Es decir, mucho trabajo».











DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

Género **Acción/ Aventura**
Compañía **Eidos**
Desarrollador **Rocksteady Studios**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.498 MB)**
P.V.P. Recomendado **59,95 €**
batmanarkhamasylum.com
16+

BATMAN ARKHAM ASYLUM

ACCIÓN Y AVENTURA EN EL HOGAR DE LA LOCURA



No hace falta ser un «batmaníaco» para apreciar, a los dos minutos de introducir el BD en la **PS3**, la inmensa grandeza de esta producción de **Eidos**. Unos gráficos exquisitos, un sólido guión firmado por Paul Dini (responsable de la serie de animación de *Batman* de los años 90) y una mecánica tan absorbente como siniestros son los pasillos de *Arkham Asylum*. Pero si además tienes la suerte de conocer, y amar el universo de *Batman*, prepárate porque estás ante el juego con el que siempre soñaste. Y como no podía ser de otra manera, todo empieza con la detención del Joker y su traslado a *Arkham*, el manicomio-prisión en el que se aísla a los dementes que amenazan constantemente *Gotham City*. En cuestión de minutos, el maníaco del pelo verde escapa del control de los guardias y desata un motín, una gigantesca trampa para *Batman*. Tendrá que enfrentarse, en solitario, a algunos de los mayores y más letales súper villanos de su carrera.

A MÍ, QUE LOS ARROLLO

Parafraseando al Rorschach de *Watchmen*, «Batman no está encerrado con los criminales, son los criminales los que están encerrados con él». Mientras encarnas al detective enmascarado, deberás ser brutal en la pelea y astuto a la hora de localizar los enigmas dispersos por *Arkham* (por cortesía de Enigma/Riddler)... aunque contarás con una ayuda extra: los *bat-gadgets*, un arsenal tecnológico que irá aumentando en potencial y número a medida que vayas acumulando experiencia. Desde los icónicos *batarangs* a explosivos plásticos que abrirán habitaciones y rutas secretas. La *batgarra* te permitirá alcanzar tejados, conductos de ventilación y gárgolas, lejos del alcance de los disparos de los sicarios del Joker. Porque si algo distingue a *Batman* del resto de hombretones en mallas es la ausencia de superpoderes: las balas pueden acabar con él en segundos. Es un ser humano, »



INFAMOUS. Espíritu de cómic para otra aventura de acción, aunque mucho más larga.

La «Vista de Detective» permite localizar rápidamente a cada enemigo, así como su grado de peligrosidad. Esqueleto rojo: tipo más que peligroso, armado con arma blanca o escopeta.

GADGETS A CASCOPORRO

Es lo bueno de ser millonario, que te puedes permitir todo tipo de juguetitos tecnológicos: Batarangs (múltiples, sónicos, a control remoto), Lanzacabos, Secuenciador Criptográfico, Ultragarra, Gel Explosivo...





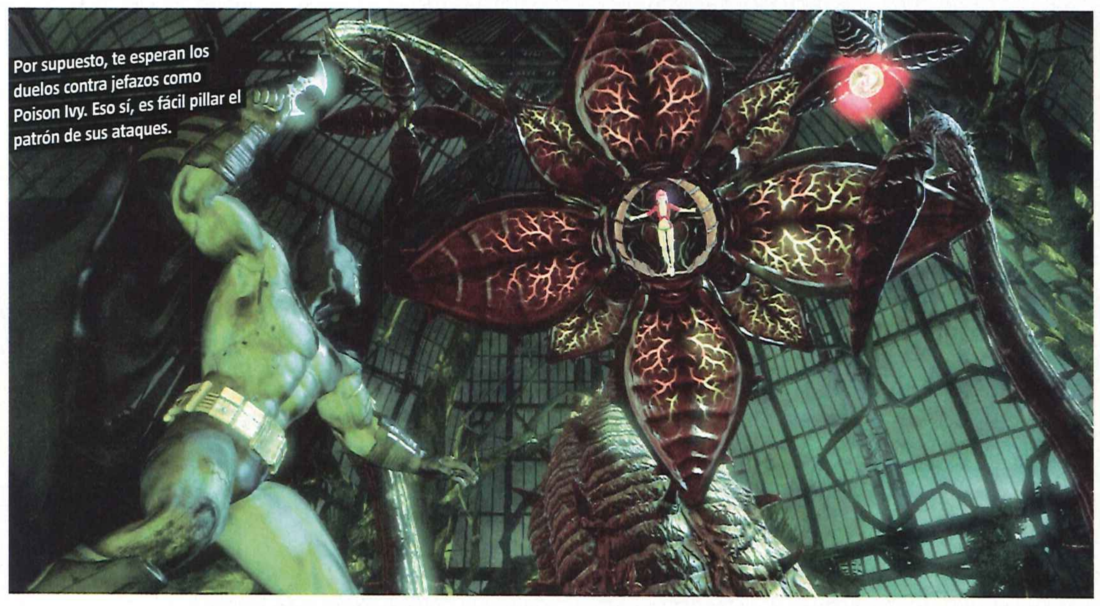




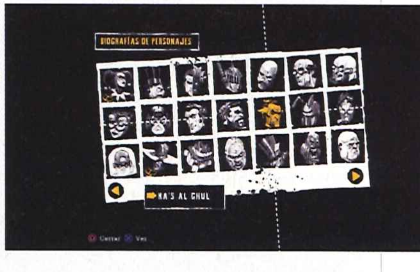


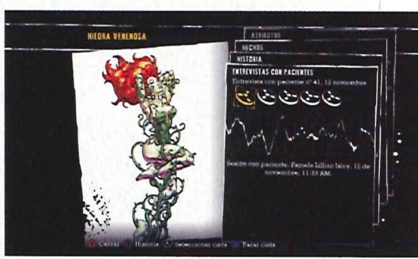
DESAFÍOS: TODOS CONTRA UNO

No llores por haber finalizado la aventura principal, aún te queda el modo Desafío: reyertas contra enemigos de ferocidad ascendente y niveles de infiltración. Además, la versión PS3 ofrece en exclusiva niveles protagonizados por Joker.



Por supuesto, te esperan los duelos contra jefazos como Poison Ivy. Eso sí, es fácil pillar el patrón de sus ataques.





Descifra los enigmas de Riddler y desbloquearás fichas de personajes. También encontrarás cintas con entrevistas a pacientes de Arkham, como Poison Ivy.

aunque su entrenamiento le permita derrotar a doce enemigos a la vez en monumentales peleas cuerpo a cuerpo. Pero en ocasiones, llegar a las manos equivale al suicidio, por lo que deberás aprender a explotar a fondo otra de las habilidades de *Batman*: sembrar el pánico entre sus enemigos. Envolverte en las sombras e ir acabando con ellos uno a uno, sigilosamente, sin piedad.

JOKER, POISON IVY, HARLEY QUINN, KILLER CROC, BANE... TE HARÁN LA PUÑETA A CONCIENCIA

Aquí entra en acción otro de los aciertos del juego: la «Vista de Detective». Diseñada para seguir pistas inapreciables al ojo humano (como el rastro del tabacó del secuestrado Comisario Gordon), te permitirá localizar a cada enemigo, a través de los muros, así como detectar su grado de peligrosidad y su estado anímico. Haz que manchen los pantalones, monta trampas explosivas y emboscadas, y sal por sorpresa de un conducto de ventilación: se quedarán de piedra.

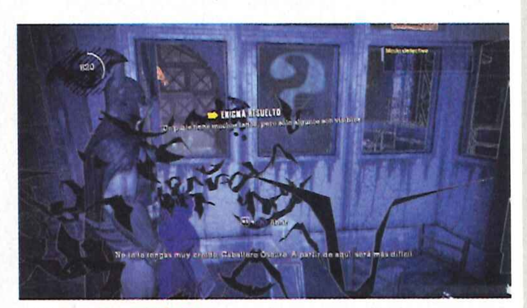
Todos estos elementos (aventura, acción, sigilo...) convergen de manera ejemplar. Las peleas, pese a su sencilla mecánica (sólo requieren tres botones), son un prodigio de fluidez. Como en los mejores exponentes del género aventuresco, las mejoras en tu *bat-equipo* te permitirán acceder a nuevas habitaciones y secretos en pabellones de *Arkham* que ya creías tener explorados a fondo. Y en cuanto a los súper villanos, qué podemos decir. *Joker, Poison Ivy, Harley Quinn, Killer Croc, Bane*, El Espantapájaros... despliegan todas sus habilidades para hacerte la puñeta a conciencia en duelos que en muchas ocasiones rozan lo memorable. Riddler te enganchará al juego (incluso después de vencer a *Joker*) hasta lograr

Contra enemigos armados, lo mejor es el sigilo. Acércate por la espalda y harás que se duerman como un jubilado viendo el Tour.

5 MOTIVOS POR LOS QUE AMAMOS ARKHAM ASYLUM



EL DISEÑO DE PERSONAJES. Obra del sello WildStorm de DC Comics, nos presenta un Batman de mandíbula de granito y unos villanos tan siniestros como pasados de vuelta, con Joker a la cabeza.



LOS ENIGMAS DE ÍDEM. Sus mordaces comentarios te acompañarán en todo momento mientras intentas resolver puzzles visuales que te obsesionarán incluso después de vencer a Joker.



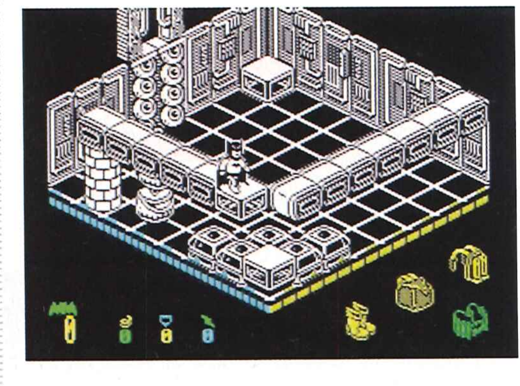
PELEAS ÜBERVIOLENTAS. Matar, no mata a nadie pero Batman no se amilana a la hora de canear a los reclusos. Nada tan emotivo como oír unos dedos romperse o lanzar una patada a los dientes.



EL ESPANTAPÁJAROS. Lo mejor del juego, sólo podemos decir eso. Sus apariciones se te quedarán grabadas en la sesera durante años. Ríete del Psycho Mantis de MGS.



ES EL MEJOR BATMAN DESDE EL CLÁSICO DE SPECTRUM. Desde el juego de Jon Ritman y Bernie Drummond no habíamos visto tanto talento y cariño al recrear a Batman.



¿SABÍAS QUE...

En la versión original del juego, Batman y Joker cuentan con sus voces habituales de la serie clásica de animación de los 90: Kevin Conroy (Batman) y Mark «Luke Skywalker» Hamill (Joker). Ron Perlman (Hellboy) pone voz a Bane.

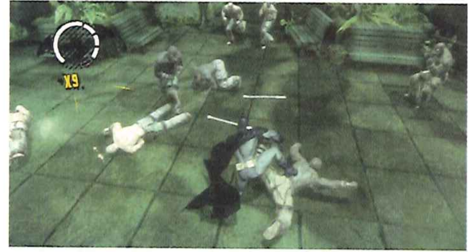






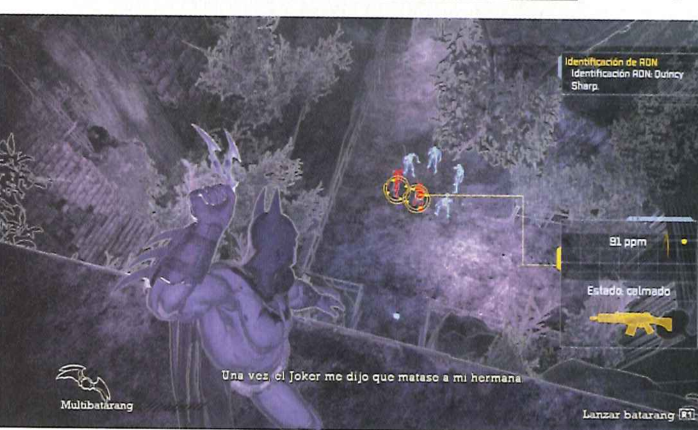
El Lanzacabos permite cubrir grandes distancias, y sortear campos eléctricos o zonas con gas.

Desde las gárgolas tendrás una visión inmejorable del enemigo y podrás hacer emboscadas.





El enfrentamiento contra Killer Croc te pondrá los nervios a flor de piel. Sé sigiloso para no llamar su atención y prepara el batarang por si le da por surgir de las aguas a traición.









CRIMINALES CON MIEDITO

Cuando se trata de enemigos armados, lo mejor es ir cazándoles de uno en uno, entre las sombras. Podrás ir viendo como el pánico se apodera de ellos, gracias a la Vista de Detective.

descifrar cada acertijo visual, cada guiño al universo *Batman*, que te permitirá acceder a las fichas de personajes del cómic original y desbloquearán nuevos niveles del modo Desafío.

TU INOLVIDABLE VISITA A ARKHAM

Aunque las pantallas que acompañan a estas líneas dejan patentes la solidez gráfica de ***Batman: Arkham Asylum***, no es lo mejor del juego. Sin un guión a la altura del envoltorio, esta producción de **Rocksteady Studios** se habría quedado en otro vistoso título de superhéroes más. La experiencia de juego, tanto por su atractiva mecánica como por las situaciones que plantea su trama (los usuarios hablarán durante años de las apariciones del Espantapájaros) es lo que hace de ***Arkham Asylum*** un juego casi redondo. Y digo lo de casi porque da pena llegar al final. Lo has pasado tan bien entre los muros de *Arkham* que desearías que aparecieran 15 súper villanos más y continuara la fiesta. Mi amigo y colega del sector, Sergio Martín, define este sentimiento de una manera insuperable: «Ojala perdiera la memoria para volver a jugarlo de nuevo». Yo no podría explicarlo mejor. ***Batman: Dark Asylum*** es una «rara avis» dentro de los juegos de superhéroes. Podrán surgir juegos incluso mas fieles al material original, pero ninguno capaz de aunar de forma tan impecable un buen guión, unos gráficos extraordinarios y una mecánica capaz de enganchar a quien jamás ha leído un tebeo de *Batman*.



EVALUACIÓN



El Espantapájaros (ya lo veréis, ya). Los gráficos, el guión de Paul Dini, la cantidad de extras y enigmas para desbloquear. Las peleas.



Dado que te será imposible soltar el mando ni para ir a comer, acabarás fulminándote el juego mucho antes de lo que pensabas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los diseños de WildStorm han sido recreados en PS3 con un soberbio grado de detalle. Se te caerá la baba.	La música hace aún mas lúgubres los pasillos de Arkham. El doblaje al castellano es magnífico.	Control perfecto, la mecánica es irresistible... Imposible coger el Sixaxis y no jugar siete horas seguidas.	Aunque la búsqueda de enigmas te mantendrá entretenido, la aventura se hace algo corta.	Prometen contenido descargable. Podrás comparar On-line tu puntuación en el modo Desafío.	Instala en Disco Duro, usa la vibración del DualShock 3... y otras cositas que no podemos desvelar todavía.
9,2	9,1	9,5	8,8	8,4	9,0



TOTAL

Deslumbrante, divertido y repleto de momentos impactantes. ¡Y qué puñetazos, madre!

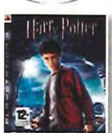
9,3


PlayStation® Network
PAIN
16+
www.pegi.info
"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Pain ©2007-2009 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEA San Diego Studios/ Idol Minds, LLC. All rights reserved. 'Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
DIVERSIÓN A TODO DOLOR
Lánzate a un mundo de dolor. Vuela desde un tirachinas gigante y ¡chócate!. Estréllate y rebota de una diana a otra causando todo el caos que puedas a lo largo del camino. Crea y personaliza tu juego eligiendo ambientes, personajes y el nivel de caos que quieras causar.
GAME
Consigue tu juego Pain sólo en tiendas Game
PLAYSTATION 3

TEST

△ ○ ✕ □





Género
Aventura
Compañía
EA Games
Desarrollador
EA Bright Light
Distribuidor
EA
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.harrypotter.ea.com

12+

LA ALTERNATIVA



UP. No tiene nada que ver en cuanto a desarrollo, pero si te gusta la peli y las plataformas...

HARRY POTTER
Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

△ OTRA ○ OPORTUNIDAD ✕ PARA DERROTAR □ AL INNOMBRABLE

Tengo que reconocer que me iban más los primeros juegos de Harry Potter (*La Piedra Filosofal, La Cámara Secreta, El Prisionero De Azkaban* y *El Cáliz Del Fuego*), donde las plataformas y la acción eran las protagonistas. La quinta entrega del brujo de J.K. Rowling se tradujo en un juego a lo *GTA* (infantil, claro) al dar el salto a la nueva generación, en el que visitar el Castillo con total libertad mientras cumplías los objetivos principales era el pilar de su desarrollo. Este cambio no supo ofrecer un planteamiento claro: subir y bajar escaleras del Castillo, buscando la zona donde te espera la siguiente misión, se convertía en una tortura laberíntica; encontrar los secretos, otro martirio; jugar al *Quidditch* un pestiño... Sin embargo, ***El Misterio Del Príncipe***, aunque continúa con la mecánica de su predecesor, está mejor concebido gracias a las infinitas ayudas que recibirás por parte de Nick Casi Decapitado al pulsar el botón de *Select*. Es cierto que sigue siendo una aventura no lineal, que puedes visitar a tu antojo *Howgarts* y que tienes la opción de practicar *Quidditch* y Duelos de Magia cuando quieras, pero todo está mejor estructurado para sacar el máximo partido al juego sin tener que desesperarte (además, pulsando R2 podrás correr para llegar antes a los sitios, todo un detalle).

POCIONES PARA HECHIZARTE

Como viene siendo habitual en la saga, uno de los principales objetivos es asistir a clases de Herbología, Hechizos, Pociones... pero la que se repetirá hasta la saciedad en esta entrega es sobre todo Pociones. La mecánica está bien, pero algo cansina cuando vas por la mitad del juego: coge el ingrediente (pulsando X), viértelo sobre el caldero (moviendo R3), remueve el líquido hasta conseguir el color deseado, no te pases porque si no deberás quitar el humo ocasionado con R2 y L2... Y así, una y otra vez pasando de ser entretenido a una hartura. Otro de los habituales en un juego de Harry Potter son los Duelos, en esta ocasión más directos y con más acciones de defensa, ataques y estrategia.

Siguiendo el hilo argumental de la película/libro, el jugador se adentrará en el sexto curso de magia y hechicería, donde deberá ayudar a sus compañeros a conseguir pociones, objetos... para a cambio estos darle nuevas misiones que le llevarán poco a poco a desvelar el «misterio del príncipe» sin la ayuda de imágenes de la película, sino de secuencias de vídeo generadas por la consola. Vídeos, todo sea dicho, algo pobretones gráficamente. Y es que, en general, el *Harry Potter* de **PlayStation 3** poco se diferencia de la versión de **PS2**: personajes ciertamente poligonales, efectos visuales simplones, entornos algo planos, etc. Vamos, esperaba un poco más de la nueva generación. ○

LA CLASE DE POCIONES ESTE AÑO ES LA MASTER CLASS Y EL CLUB DE DUELO MÁS QUE UN CLUB

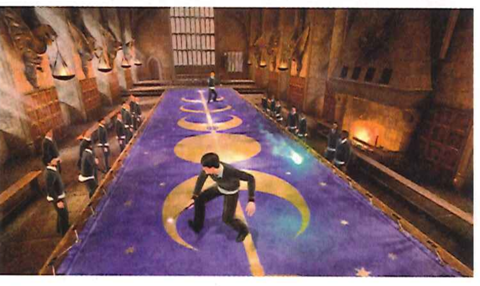




CLUB DE POCIONES. En el menú principal hallarás estos clubes una vez desbloqueados en la aventura. En éste podrás practicar y crear pociones como Volubills, Solución para Encoger, Muertos en Vida...



CLUB DE VUELO. En este modo de juego podrás entrenar con tu escoba voladora para afrontar un partido de quidditch contra Slytherin, Huffelpuff o Ravenclaw.



CLUB DE DUELO. Aquí podrás perfeccionar tus ataques y estrategias en diversos duelos para superar con más facilidad los combates mágicos de la aventura principal.





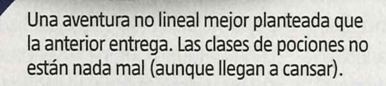
Si has jugado ya a otros Harry Potter sabrás que para ganar un partido de Quidditch tendrás que atravesar correctamente todos (o casi todos) los aros luminosos mientras esquivas los ataques de tus contrincantes.

¿SABÍAS QUE...

El Misterio Del Príncipe, el largo, consiguió un récord en su estreno, recaudando unos ingresos brutos mundiales en taquilla de 394 millones de dólares.



Expelliarmus, Wingardium Leviosa, Reparo, Protego... a lo largo de la aventura aprenderás infinidad de hechizos.





Una aventura no lineal mejor planteada que la anterior entrega. Las clases de pociones no están nada mal (aunque llegan a cansar).

✗ Nos gustaba bastante más la mecánica de juego de las primeras entregas. Gráficamente no está a la altura de PlayStation 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Personajes algo «poligonados» y escenarios fieles al largometraje, pero bastante vacíos.	La Banda Sonora es extraordinaria pues, es la de la película. Doblaje al castellando excelente.	Aventura no del todo lineal (deja ciertas libertades); esta vez Nick te guiará por el castillo, todo un detalle.	La aventura en sí te llevará unas cuantas tardes, y si quieres todos los emblemas unas cuantas más.	No tiene. Hubiese sido divertido jugar al modo Duelo 2 Jugadores On-line.	Ni hace uso del Sixaxis, ni de la posibilidades On-line, ni del potencial gráfico del que hace gala una PS3.	Si aún no has cumplido los 14 y te apasiona Harry Potter, hazte con él. Si no, piénsatelo.
7,9	8,8	8,2	8,0	-	6,0	8,0

TEST









PS3



Género
Beat'em-up
Compañía
Ignition
Desarrollador
SNK PlayMore
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x2
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés/japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (55 MB)
P.v.p. Recomendado
59,99 €
kingoffighters12.com





Aunque todas las animaciones del juego están hechas a mano, SNK ha usado algunos efectos de iluminación de última generación.

KING OF FIGHTERS XII

QUINCE AÑOS DE REINADO

Street Fighter IV auguró un «nuevo comienzo» para el género de la lucha 2D en la actual generación; la llegada de un nuevo *King Of Fighters* -que se hará esperar hasta finales de septiembre- no hace sino confirmar la resurrección del género, que al igual que hace más de una década, volverá a ser testigo de la batalla librada entre **Capcom** y **SNK** por la supremacía en los *beat'em-up*.

Quince años han pasado desde la primera entrega de la saga y, aunque ha pasado por diferentes sistemas (en su versión recreativa, la original) y su jugabilidad ha evolucionado de forma increíble durante once entregas (y algún que otro cameo), es la primera vez que su entorno gráfico sufre una mejora tan espectacular. La novedad más importante de ***KOF XII*** con respecto a las demás entregas es, sin duda, su entorno gráfico: **SNK** sigue en sus trece -y muy bien que nos parece- con gráficos en 2D; la principal novedad es que en esta ocasión tanto escenarios como personajes están en alta definición. Y el hecho de que además estén en 2D resalta la calidad de todos sus diseños y animaciones que, atención, han sido realizadas a mano, al más puro estilo «dibujo animado». Hay otros títulos con personajes más grandes y con más resolución (por ejemplo, *BlazBlue*) pero en ellos no podrás jugar con Kyo, Iori, Ryo...

PASADO Y FUTURO JUGABLE

Aunque el larguísimo proceso de diseño y animación ha impedido a **SNK** incluir una gran cantidad de personajes (sólo podrás jugar con 22 luchadores, dos de ellos exclusivos para consola), sus creadores han intentado mantener a los luchadores más clásicos en esta nueva entrega. Eso sí, muchos de ellos conservan su aspecto y sus maneras... pero han perdido la gran mayoría de sus golpes especiales característicos. El caso de Iori es uno de los más llamativos: ha perdido el Triple Puño, los proyectiles morados y el ataque «antiaéreo» (o *shoryuken*), algo que obligará a los más veteranos a jugar con él de una forma totalmente diferente.

El desarrollo de los combates no sólo estará marcado por los nuevos gráficos y las novedades específicas de cada personaje, ya que se han incluido características inéditas al sistema de juego: podrás bloquear un ataque con otro (ambos luchadores perderán energía), los *counter* se realizan con una combinación de botones, una combinación parecida permite realizar un movimiento similar al *Focus* de *Street Fighter IV*... La novedad más significativa, capaz de cambiar el rumbo de los combates, es la inclusión del movimiento *Critical Counter*: llena la barra de *counter* y corta el ataque del oponente con «atrás+puño/patada» para realizar un *Custom Combo* en el que podrás incluir los cuatro ataques, golpes especiales y hasta *supers*. Como guinda, el modo On-line te permitirá combatir contra cualquier jugador del mundo e incluso formar clanes, algo exclusivo para la versión **PS3** del juego.

LA ALTERNATIVA



SFIV. El eterno rival de King Of Fighters cuenta con más seguidores On-line y tiene gráficos en 3D.

Por **El Conde Nepomuceno**





SOUSAI. También llamado Deadlock, el Sousai es un nuevo elemento jugable que permite a los dos luchadores golpearse al mismo tiempo sin caer al suelo (pero quitándose algo de vida).



SUPERS. Los combates en KOFXII son bastante más cortos que en anteriores entregas (a excepción de KOF95); la cantidad de energía que restan los supers influye en esta característica.



CRITICAL COUNTER. Rellena la barra verde que hay bajo la vida y ejecuta el golpe adecuado en el momento justo. Si lo haces bien, podrás desencadenar un Custom Combo y acabar con un super.

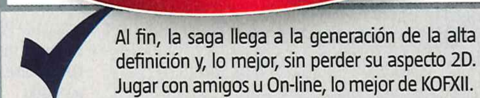


¿SABÍAS QUE...

Grupos de diez diseñadores se encargaron de crear y animar a cada uno de los personajes del juego, proceso que llevó entre 16 y 17 meses... ¡por cada uno de los luchadores! Ese es el motivo por el que KOFXII posee una cantidad tan baja de luchadores.



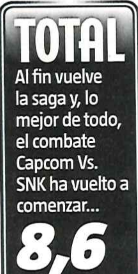
TOTAL TIME : 05 ' 12 '' 97
ROBERT GARCIA
69
GORO DAIMON



✔ Al fin, la saga llega a la generación de la alta definición y, lo mejor, sin perder su aspecto 2D. Jugar con amigos u On-line, lo mejor de KOFXII.

✘ Incluye menos personajes que el primer KOF, aparecido en 1994. La dificultad de la CPU es bajísima para los iniciados en el género.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Al fin Kyo, Iori y compañía entran en la generación HD. Todo está diseñado y animado a mano.	Su banda sonora está en la línea de la saga, pero no se puede comparar a la de KOF95, KOF96 o KOF98.	Conserva la esencia King Of Fighters a la vez que añade novedades jugables, como los Critical Counter.	La dificultad de la CPU es baja incluso para los no iniciados. Tendrás que jugar On-line para disfrutarlo.	Podrás participar en combates en Internet y, de forma exclusiva para PS3, organizar clanes.	No hace falta el potencial de PS3 para mostrar un juego en dos dimensiones (y a 720p) como KOFXII.
8,7	8,4	8,8	7,0	8,8	6,5







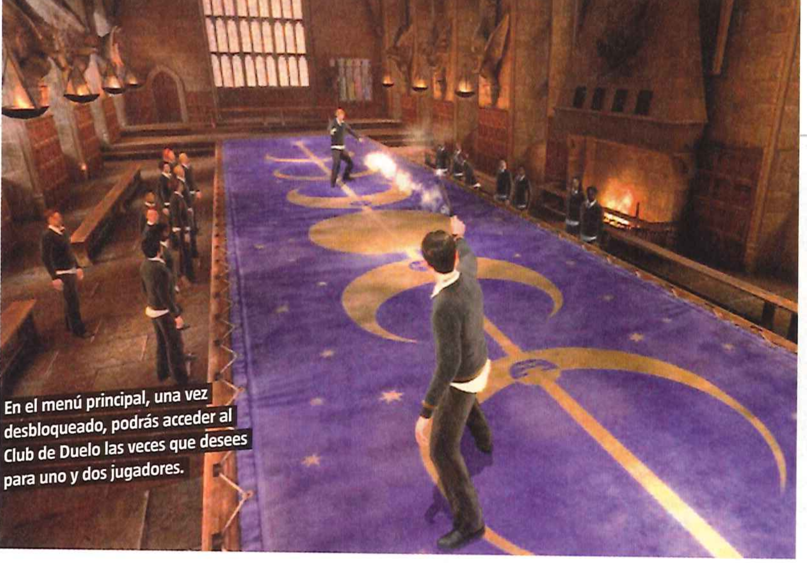


Género
Aventura
Compañía
EA Games
Desarrollador
EA Bright Light
Distribuidor
EA
Jugadores
X2
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Selector 50/60 Hz
No
Pantalla Panorámica
Sí
Memory Card
61 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.harrypotter.ea.com
12+

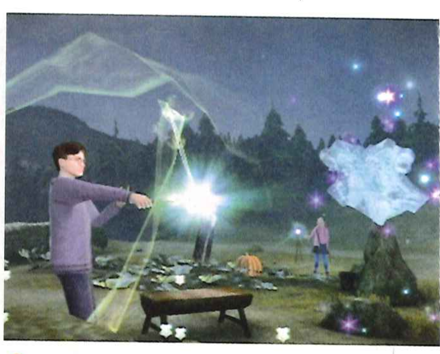




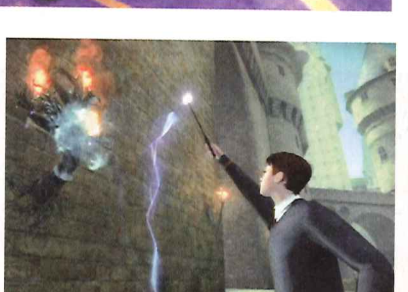
INDIANA JONES. Otra aventura de película, aunque la adaptación de El Cetro De Los Reyes es flojilla.

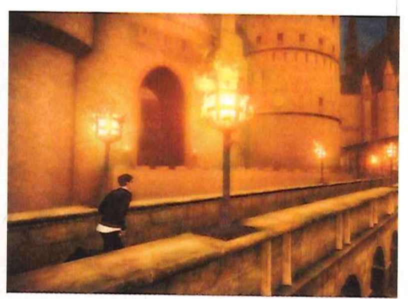


En el menú principal, una vez desbloqueado, podrás acceder al Club de Duelo las veces que desees para uno y dos jugadores.



Durante la aventura recoge emblemas (y mini-emblemas), hay 150 y para conseguirlos todos deberás revisitar ciertas zonas del castillo.





HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

MAGIA ◎ POCIONES Y ⊗ HECHIZOS ▢ MÁS QUE NOTABLES

El mes pasado, en el reportaje *PS2, Eterna Juventud*, decíamos que la consola de 128 *bits* de **Sony C.E.** aún tenía mucha vida por delante, y muestra de ello es esta versión de **PS2** de ***Harry Potter y El Misterio Del Príncipe***. No sólo porque apenas nada tiene que envidiar a la de **PS3**, sino porque en condiciones inferiores (lógicas de una primera generación) ésta destaca por lo que en **PS3** nos quejamos.

Gráficamente cumple con creces las expectativas que se depositan en un juego de **PlayStation 2**: los entornos, aunque igualmente algo vacíos, lucen bellos, de amplios entornos; todo se mueve a la perfección; ni rastro de *popping*; diseño de personajes (todos, absolutamente todos) fieles a los de carne y hueso; escasas pantallas de carga, y las que hay de una duración más que lógica... La oferta de modos es la misma; aparte de la aventura, se incluyen en el menú principal diferentes modalidades: duelos para dos jugadores y los Clubes donde podrás entrenar al *Quidditch*, realizar pociones y afrontar batallas mágicas (para un solo jugador). El doblaje al castellano, al igual que la banda sonora es excelente y acompaña a la acción de manera extraordinaria. Con todo ello, **PS2** y las compañías desarrolladoras demuestran que la consola aún tiene mucho juego que ofrecer (sobre todo viendo que el mismo título de nueva generación ofrece y se muestra visualmente igual).

EL DEBER DE UN MAGO

La jugabilidad, como ya hemos explicado en la anterior página, es la típica de una aventura «semi no lineal» que te conducirá por Hogwarts y sus alrededores con el fin de que cumplas tu deber como estudiante, como alumno prestigiado del señor Slughorn (nuevo profesor de Pociones), y no perder de vista a Malfoy (sospechoso Mortífago). Así pues, ya sabes lo que toca hacer: asistir a clases, hacer múltiples pociones, aprender nuevos hechizos, jugar al *Quidditch*, escudriñar a fondo el castillo, ayudar a tus compañeros, coleccionar emblemas, enfrentarte con varita en mano a las diferentes Casas (*Slytherin, Hufflepuff* y *Ravenclaw*)... Vamos, que llegar al desenlace de la sexta entrega de *Harry Potter* te llevará horas.

EVALUACIÓN



A nivel visual nada tiene que envidiar a la entrega de PlayStation 3, esto demuestra que PS2 aún está muy, muy viva.



Nos gustaba más la mecánica de juego plataformera de las primeras entregas de Harry Potter, cuando el mago podía saltar y se podía controlar varios personajes.

GRÁFICOS

Luce al mismo nivel que la versión de PS3, así que es más que notable este apartado.

8,0





Aprende nuevos hechizos de combate, afronta duelos rápidos para ganar objetos y consigue la Copa de Duelo.

HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

PSP



Un planteamiento que podría haber estado razonablemente bien, pero que se ve enturbiado por las pesadas (por no llamarlas pesadillas) pantallas de carga. Y es que, cada vez que accedes a una sala hay una; y en muchos casos, lo que haces en esa sala es pasar a otra contigua que le sucede otra pantalla de carga. Y así hasta que llegas al destino. En total, pasan más de cinco minutos y no ha ocurrido nada, sólo has visto una pantalla negra con un calderito echando humo. Si olvidásemos ese pequeño pero desastroso detalle, el ***Harry Potter*** de **PSP** sería una buena apuesta que nada tiene que ver con el desarrollo de las versiones de **PS2** y **PS3**. La aventura, en este caso, es lineal y se basa en tener que hacer «recados»: busca a Zara, que está en la Biblioteca, para que te de un poco de Rocío Lunar a cambio de dos *gobstones*, que previamente has tenido que conseguir en un duelo con Helen... Y así te mandarán de un sitio para otro buscando/intercambiando los objetos que te pidan mientras desvelas el «misterio del Príncipe». Aparte, podrás jugar siempre que quieras al *Quidditch*, Naipes Explosivos, *Gobstones*... Podría haber sido un buen título para **PSP**...



LA ALTERNATIVA

PRINCE OF PERSIA. Mucho mejor hecho, más baratito y con más opciones: multijugador, duelos (aunque no mágicos) de cuádrigas...

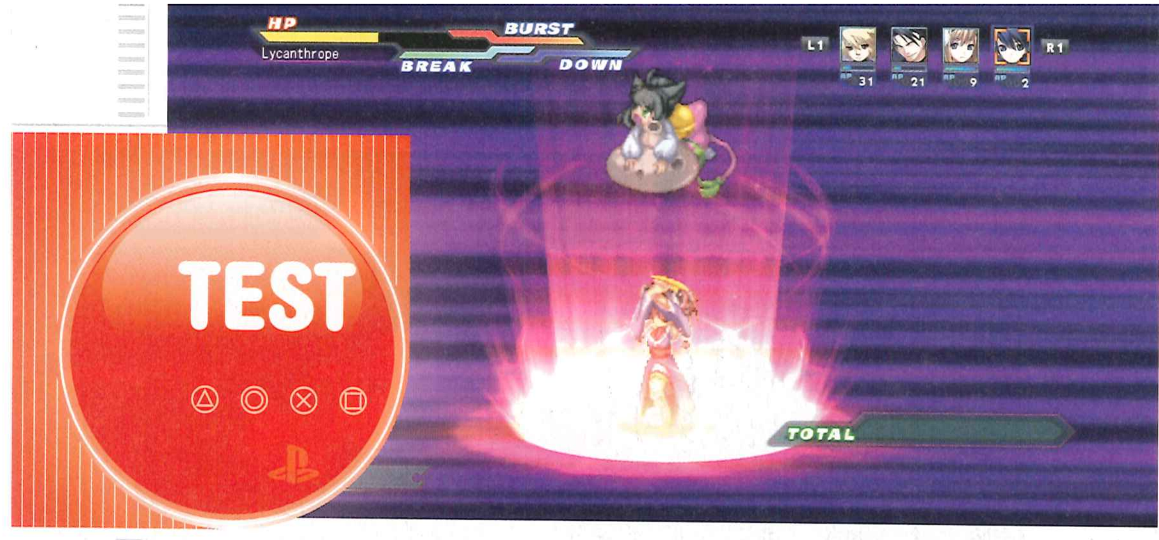


Género
EA Games
Compañía
EA Games
Desarrollador
EA Bright Light
Distribuidor
EA
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
128 KB
P.V.P Recomendado
39,95 €
www.harrypotter.ea.com
12+

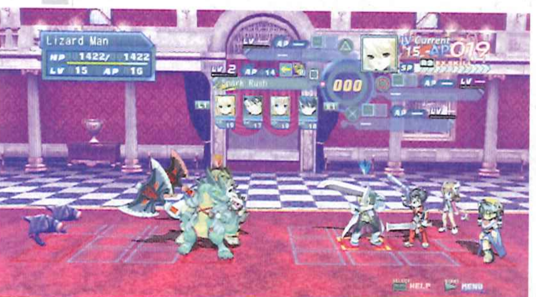
Nick Casi Decapitado aparecerá al instante de pulsar Select. Te dará pistas y te guiará por el castillo hasta el lugar al que tengas que ir.

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Doblaje al castellano perfecto (echamos de menos el hechizo Flipendo...), y BSO y FX extraordinarios.	Idéntica a la de nueva generación: aventura no lineal (con ayuda de Nick Casi Decapitado para no liarse).	No es larguísimo, pero te llevará unas cuantas tardes llegar al final. Luego, te quedan los modos.	La entrega de PS2 al mismo nivel que la de PS3. Por este motivo, se lleva mejor puntuación.
8,8	8,2	8,0	8,2

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Sin grandes alardes, cumple: entornos y personajes fieles a los del largo creados con detalle.	Inexistencia de banda sonora durante los niveles, sólo se escucha en los menús. No hay voces.	Típica aventura lineal de «hacer recados». Podría haber sido mejor sin las pesadas pantallas de carga.	No incluye opciones multijugador. Una pena porque los minijuegos (Naipes, Quidditch, Pociones...) serían más divertidos.	Gracias a las petardas pantallas de carga, el juego se eterniza.	Si hubiesen ajustado las pantallas de carga, sería un juego de PSP más que aceptable.
7,9	7,0	7,5	-	7,9	7,7









INVITADOS ESPECIALES

Morrigan, Prinny, Lyner, Etna, Marie y muchos más se dan cita en este crossover tan peculiar

PS3



Género
RPG
Compañía
NIS America
Desarrollador
Compile Heart/Idea Factory
Distribuidor
Digital Bros
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2412 MB)
P.V.P. Rec.
59,99 €
http://www.nisamerica.com/games/crossedge/



LA ALTERNATIVA



ETERNAL SONATA. Sin duda alguna, el mejor juego del género dentro del catálogo. Actual y muy recomendable.

CROSS EDGE

UNA APUESTA A MEDIO HACER

La sequía de *RPG* para la máquina de **Sony** junto con la poca esperanza de que este tipo de títulos salga de Japón, hace que recibamos como una gran noticia la llegada de ***Cross Edge***.

Capcom, **NIS**, **Bandai Namco**, **Idea Factory** y **Gust** se han unido para crear una historia llena de clichés y situaciones cómicas que nos hará sonreír. York y Miko despiertan en un lugar desconocido y guiados por May se disponen a liberar las almas que permanecen encerradas y que dan vida a este mundo para desentrañar los misterios que encierra. Para ello, contarán con la ayuda de personajes de sagas tan conocidas como *Ar Tonelico*, *Darkstalkers* o *Mana Khemia*, quienes han sido trasladados a este lugar y carecen de recuerdos que, poco a poco, irán recuperando.

La arriesgada apuesta de **Compile Heart** se asienta en un complejo sistema de combate mezcla de turnos y estrategia. Manejamos a cuatro personajes en pantalla que se mueven en un tablero de rejilla y que podrán llegar a tener hasta cuatro ataques asignados, uno en cada botón del *pad*. Las posibilidades a partir de ahí se tornan infinitas, ya que podemos hacer combinaciones de ataques normales, *combos* especiales que apredenderemos a través de los libros arcanos que iremos consiguiendo y *combos* extra, devastadores, que podrás activar tras realizar un número de ataques.

Cross Edge se desarrolla a través de un mapa mundi a vista de pájaro en el que tendrás que avanzar pulsando ▢ para descubrir eventos que narrarán la historia en largas escenas subtituladas en inglés, almas que te proporcionarán objetos interesantes y zonas de descanso. En estas últimas podrás mejorar tu equipamiento, comprar armas y objetos, practicar la alquimia, revisar logros de combate que te darán premios, resucitar a tus aliados o usar la búsqueda para encontrar almas dentro de un radio que se ampliará conforme subas de nivel. Además, para cambiar de zona, tendrás que pasar por una especie de *dungeons* en *scroll* lateral que mezclan plataformas con combates y búsqueda de tesoros.

LA CANTIDAD DE OPCIONES Y DE TAREAS SECUNDARIAS POR HACER LO CONVIERTEN EN UN RPG CASI INFINITO

GRÁFICOS A EXAMEN

El apartado técnico, sin embargo, es el talón de aquiles de este título. Aunque las escenas que narran los acontecimientos no están del todo mal, el mapa mundi, los escenarios en que se desarrollan los combates y el diseño de personajes y parte de los enemigos parecen de una generación anterior. Esto, junto con el hecho de que el juego venga en inglés, puede ser el lastre de ***Cross Edge***.

Aún así, si tienes experiencia con los *RPG*, no te importa mucho el aspecto técnico y quieres horas y horas de duración, ésta es una buena opción a la espera de más títulos para el género.

La historia se contará a través de escenas en las que los personajes que intervengan pasarán a primer plano. Hay que tener paciencia, ya que la mayoría son bastante largas.

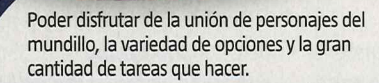
Aunque parezca una ecuación matemática y al principio cueste mucho, el menú de batalla dará una gran cantidad de posibilidades cuando seamos capaces de controlar todos los parámetros.

En el mapa tendremos que buscar algunos eventos con el botón ◎, que también servirá para encontrar almas y objetos.

¿SABÍAS QUE...

Los protagonistas de Cross Edge pertenecen a sagas tan conocidas como Disgaea, Darkstalkers, Ar Tonelico y otras menos como Spectral.

EVALUACIÓN



Poder disfrutar de la unión de personajes del mundillo, la variedad de opciones y la gran cantidad de tareas que hacer.



El apartado técnico no está a la altura de la capacidad de PS3 y la complejidad para los no iniciados en el género es excesiva.

GRÁFICOS
Los gráficos son el punto negro de un juego que técnicamente no está a la altura de lo que cabría esperar.
6,1

SONIDO
Doblaje decente al inglés y melodías pegadizas, aunque al final acaban siendo algo repetitivas.
7,0

JUGABILIDAD
El sistema de combate tiene muchas opciones que harán que requieras práctica para dominarlo.
8,2

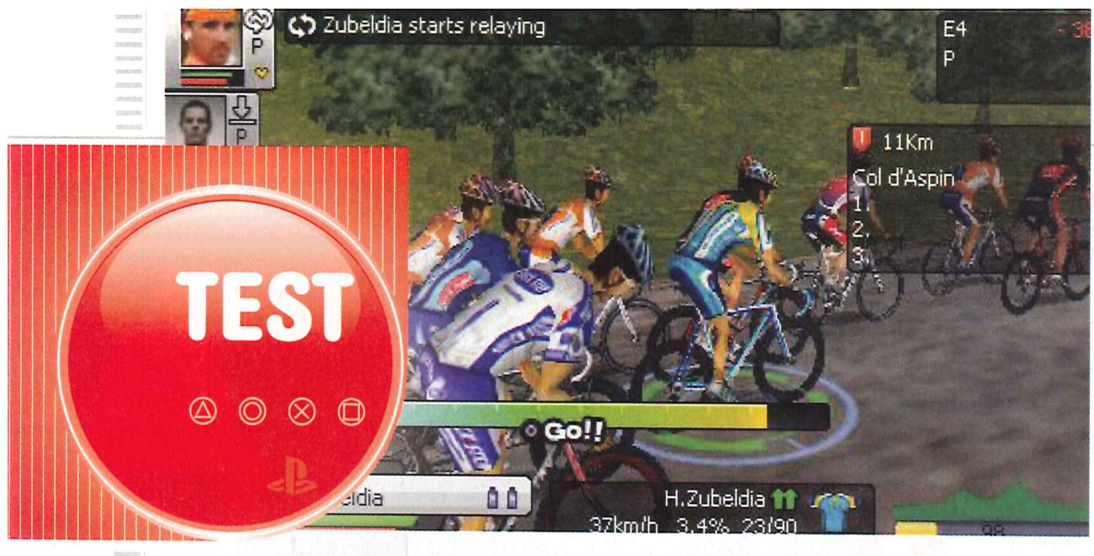
DURACIÓN
Encontrar y conseguir todas las almas, armas y objetos añaden muchas horas a la ya extensa historia.
9,0

ON-LINE
No cuenta con modos u opciones On-line aún, aunque es normal en juegos de este género.
-

RENDIMIENTO
Excepto por algunos diseños y escenas, este juego podría haber salido perfectamente en PS2.
5,9



TOTAL
A falta de más títulos, Cross Edge supone un reto largo y difícil para los amantes del rol a la japonesa.
7,2

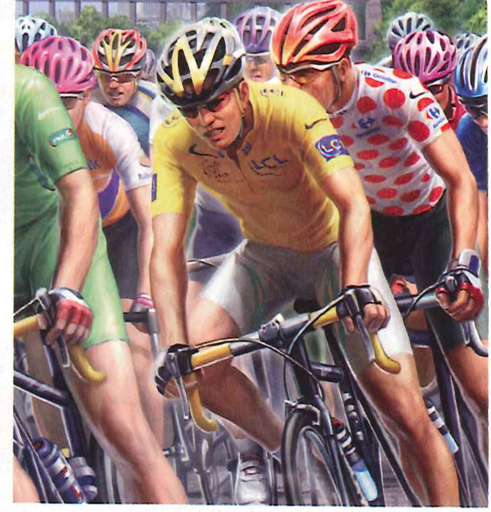




Tanto esta cámara como las isométricas son inútiles. Te servirán para ver el maillot y poco más. Usa la lejana; lo controlarás todo.







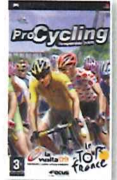
TEST

PSP

PRO CYCLING TEMPORADA 2009

BUEN CICLISMO PERO FALTO DE NOVEDAD





Género
Simulador deportivo
Compañía
Focus
Desarrollador
Cyanide Studios
Distribuidor
Digital Bros.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-No
Grabar Partida
1.632 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.cycling-manager.com

3+

LA ALTERNATIVA



PRO CYCLING 2008. Es prácticamente igual. Sólo que con las plantillas sin actualizar.

Pro Cycling en **PSP** engaña. A simple vista se muestra como un título pobre. Sin apenas novedades año tras año, contiene algunos fallos de programación, resulta escaso en opciones jugables y de gestión y tiene un aspecto gráfico muy desfasado. Debo confesar que, cuando hace un año analicé la edición anterior le di bastante peso a esto, por lo que fui crítico. Doce meses más maduro, uno se fija en otras cosas y llega a la conclusión de que si estás leyendo esto con toda probabilidad te gusta el ciclismo; si no, hubieras pasado página. Pues si es así, este juego no es perfecto, pero sí muy atrayente.

Y es que, especialmente en las grandes vueltas, y sobre todo en las etapas reinas, ***Pro Cycling*** consigue transmitir la esencia del ciclismo. La tensión cuando subes una montaña de categoría especial y todos se miden las fuerzas antes de atacar. La felicidad cuando consigues sacar unos segundos vitales o la rabia cuando a tu líder le da una pájara y pierde las posibilidades que tenía de ganar. Todo eso lo puedes ver en el juego.

Obviamente y aunque esto suma puntos de cara a los aficionados, no se pueden dejar pasar los puntos flacos que enumerábamos al principio. Un año más, las novedades vuelven a ser prácticamente nulas. Las contrarrelojes por equipos, un sistema un pelín más complejo de selección de jóvenes corredores, los equipos clásicos desbloqueables o la actualización de plantillas de rigor se cuentan entre los muy escasos elementos nuevos. Por si fuera poco, se han perdido algunas licencias y corredores como Carlos Sastre y su equipo *Cervélo* no aparecen por ningún lado.

AÚN CON DEFECTOS, PRO CYCLING PLASMA LA ESENCIA DE ESTE DEPORTE

El modo *Manager* sigue prácticamente idéntico. Cogeremos un equipo de entre los 18 oficiales y nuestro objetivo será ganar todo lo ganable. Clásicas, grandes vueltas, vueltas menores... Para ello habrá que planificar al dedillo las temporadas de nuestros corredores para repartirlos entre las distintas competiciones del año, y podremos realizar entrenamientos específicos y fichar nuevos ciclistas para nuestro equipo.

Al salir a la carretera también más de lo mismo. Controlaremos a cinco ciclistas -algo que desde **Cyanide** deberían plantearse ya cambiar; **PSP** da más de sí como para reducir a la mitad los pelotones- a los que gestionaremos la energía durante las etapas. Podremos atacar, pelear en los *sprints* finales, ir a un ritmo determinado para reservar fuerzas o dejar atrás a nuestros corredores y, por supuesto, acudir a por el avituallamiento. En las contrarrelojes, como siempre, el sistema será similar al *sprint*; pulsar el botón círculo hasta llegar a meta. Otro elemento que debe cambiarse.

Pasa con muchos juegos deportivos, pero con ***Pro Cycling*** más. Si no te gusta el ciclismo, verás en ***Pro Cycling*** un título realmente pobre. Si te gusta, te invito a que lo pruebes. Te aseguro que si le das la oportunidad te encantará.









Para los sprints es fundamental no cebarse. Procura guardar energías hasta que veas la línea de meta al fondo. Si te matas a pedalear mucho antes, verás cómo tus rivales te pasan a pocos metros de llegar al final de la etapa.

¿SABÍAS QUE...

En la edición de este año hay equipos desbloqueables. Los nombres son falsos, pero aparecen corredores como Miguel Induráin, Luis Ocaña, Laurent Jalabert, Roberto Heras o Marco Pantani. Todos con sus mejores gregarios.







EL BOTONCITO

Se reviste con las barras de energía, pero lo cierto es que las contrarrelojes y las carreras en pista son un puro «machaca», pero despacito.





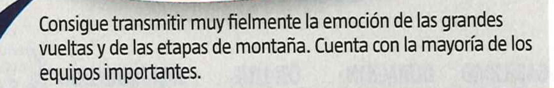
Pedro Delgado

EL modo principal de *Pro Cycling Temporada 2009* es el *Manager*. ¿Qué importancia tienen los *managers* en los equipos de verdad?
Los *managers* desempeñan un papel fundamental. El campeón no es sólo el corredor, sino el *manager*, que es quien lo planifica y lo piensa todo.

¿Qué importancia pueden tener los videojuegos a la hora de potenciar el ciclismo? ¿Crees que pueden despertar vocaciones?
A esto te puedo contestar que sí y por experiencia. Tengo un hijo de ocho años que juega, le encanta y se lo sabe todo gracias al juego. Luego me pregunta «Y este corredor, ¿cómo es en la montaña?» Se sabe los nombres de corredores desconocidos, y yo alucino.

¿Crees que este videojuego puede hacer que los jóvenes asimilen mejor las tácticas y el ciclismo en general?
Definitivamente sí, por lo que te he contado antes. Pero en lo que me toca soy muy malo en videojuegos. Juego por mi hijo.

¿Qué te parece que este año *Pro Cycling* incluya La Vuelta a España oficialmente?
Estupendo. La Vuelta es una carrera muy competitiva y debe estar aquí.



EVALUACIÓN



Consigue transmitir muy fielmente la emoción de las grandes vueltas y de las etapas de montaña. Cuenta con la mayoría de los equipos importantes.

Necesita una renovación; tres años con tan pocos cambios es un abuso. Las contrarrelojes mejor simularlas, porque no aportan nada. Contiene algunos bugs y el aspecto gráfico espanta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Muy desfasados. No pedimos grandes alardes, pero sí algo menos de pixelazo.	Algunos sonidos en pista y canciones en los menús. No destaca, pero tampoco es necesario.	Si te gusta el ciclismo te encantará en las grandes vueltas. Las contrarrelojes necesitan ser replanteadas.	Como en la mayoría de los juegos deportivos, la que tú le des. Si le coges el truco tienes para rato.		Si nunca lo has probado y te gusta el ciclismo, te encantará. Pero es casi igual que el del 08.
7,0	7,0	8,0	8,5	-	7,6





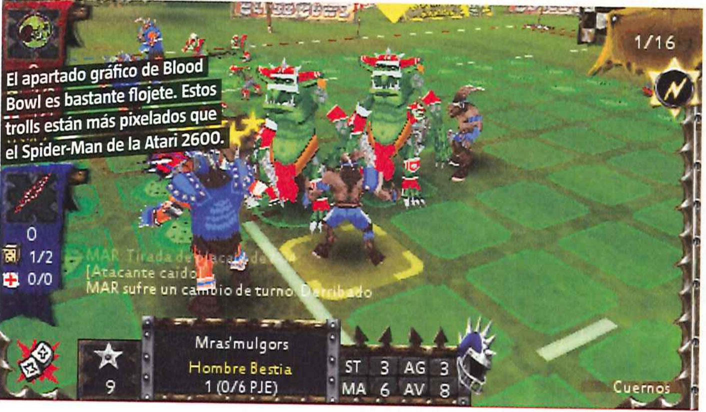




Por si no lo sabes, en Blood Bowl cada vez que una acción te sale mal, tu turno se acaba. Ten cuidado o tu estrategia se puede ir al traste.

Antes de la patada inicial podemos elegir una formación entre las que hay disponibles o bien diseñarla nosotros jugador por jugador.





El apartado gráfico de Blood Bowl es bastante flojete. Estos trolls están más pixelados que el Spider-Man de la Atari 2600.



Género
Estrategia
Compañía
Focus Home Interactive
Desarrollador
Cyanide Studio
Distribuidor
Digital Bros.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-
Grabar Partida
384KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.bloodbowl-game.com/

16+

BLOOD BOWL

BRUTALIDAD SOBRE LA HIERBA

Recuperar ***Blood Bowl***, aunque sea en formato videojuego, es una buena noticia, y muy de agradecer es el esfuerzo realizado por **Cyanide Studio** para devolver a la actualidad un genial juego de tablero que los magnates de **Games Workshop** ya no ven siquiera oportuno comercializar en castellano.

Sin embargo, como ocurre en otros tantos hábitos de la vida, resulta complicado desarrollar bien algo cuando tu única esperanza es que lo compren los cuatro frikis que conocen y han disfrutado con el juego de tablero. No es raro que ocurra esto, lo que pasa es que a veces esa desidia se nota y otras veces no; y en esta versión portátil de ***Blood Bowl*** se nota demasiado.

JUEGA Y NO PROTESTES

El juego tiene una única gran virtud: utilizar el reglamento del original para que podamos disputar partidas de ***Blood Bowl*** en cualquier lugar y manejando a cualquiera de los ocho equipos disponibles: humanos, orcos, *skaven*, elfos silvanos, enanos, hombres lagarto, caos y *goblins*. A partir de ahí todo son chapuzas que, se ve a la legua, han sido incluidas de cualquier manera para cubrir el expediente. No pretendemos ensañarnos mucho con su deprimente apartado gráfico, con el único terreno de juego disponible o con su casi total carencia de sonido. Sólo queremos hacerlo con sus carencias jugables: pocos modos de juego, ausencia de On-line, menús engorrosamente simples... y con absurdeces como plantarnos un cuadro delante tras empujar a un rival preguntándonos si queremos ocupar su posición. ¡Y yo qué sé si quiero, si no veo nada!

LA ALTERNATIVA



WARHAMMER 40K:
Otro título con licencia Games Workshop pero que poco tiene que ver con el juego de mesa.



¿CONOCES BLOOD BOWL?

Considerado por muchos como el mejor juego de la compañía Games Workshop, en Blood Bowl personajes del universo Warhammer practican el fútbol americano de un modo salvaje en el que casi todo vale y en el que no es raro acabar los partidos con algún que otro muerto.

EVALUACIÓN

Blood Bowl sube muchos enteros si eres conocedor del juego de tablero. Si no, te vas a encontrar con un sistema complicado de entender y con un videojuego bastante mejorable en casi todas sus facetas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,1	5,4	6,8	8,0	-	8,0	7,0

Duración: Se incluye la posibilidad de jugar torneos o campaña. La interfaz es muy pobre.

Multijugador: Se puede jugar partidos ad hoc y también pasándose la consola. Algo es algo.









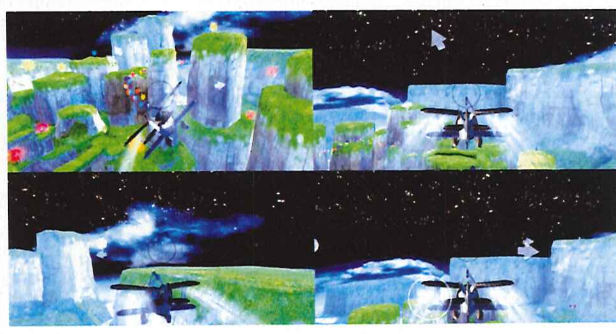




Género
Plataformas
Compañía
Disney/Pixar
Desarrollador
Asobo Studio
Distribuidor
THQ
Jugadores
4
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
49,95€
www.thq-game.es







Según avances en la aventura, irás desbloqueando minijuegos multiplayer para un total de cuatro jugadores, como éste llamado Attack Avion.



UP



ADONDE TE LLEVEN LOS GLOBOS

Seguro que muchos os preguntaréis si el juego es en 3D, siendo la película en la que se basa en tres dimensiones. Pues no, habrá que esperar al lanzamiento de *G-Force: Licencia Para Espiar* para disfrutar de dicha dimensión (también adaptación lúdica del filme de **Disney** que se estrena el 2 de septiembre). Pero esto no es un «¡Ohhh!» de decepción, sino un «pues vaya», porque el juego de ***Up*** es tan divertido que se le perdona ese pequeño detalle. La aventura es un plataformas en el que tendrás que controlar alternativamente (pulsando R1) al ancianito Carl Fredricksen y al niñuco *boy scout* Russel. Tendrán que trabajar en equipo: cada uno posee diferentes habilidades, por lo que uno y otro se tendrán que ayudar para poder avanzar. Así, Carl con su bastón podrá agarrarse a salientes y subir a la plataforma para después tener que ayudar al niño. Por el contrario, Russel deberá atravesar pasarelas que conducen a salientes mucho más altos y lanzar una cuerda a Carl para que éste trepe por ella. Y así, otras tantas situaciones en las que el jugador tendrá que hacer que cooperen, o bien decirle a un amigo que se una a la aventura conectando un segundo mando. El pero es que muchas de estas situaciones se repiten una y otra vez, y puede llegar a cansar. Como premio a tus progresos, serás recompensado con nuevas habilidades y minijuegos *multiplayer* para hasta 4 jugadores. Gráficamente es muy colorista, pero muy simple para ser un juego de nueva generación.

CONTROLA AL NIÑO Y AL ANCIANITO DE MANERA ALTERNATIVA Y HAZ QUE TRABAJEN EN EQUIPO

LA ALTERNATIVA



G-FORCE. El otro juego basado en otra película Disney. Éste, sin embargo, sí que es en 3D y ¡lleva gafas para verlo!



EVALUACIÓN

Controlar a los dos personajes es intuitivo, sencillo y muy entretenido, y en cooperativo con otro jugador mucho más. Gráficamente peca de excesiva simplicidad para ser un juego de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	8,5	8,2	8,0	-	7,0	8,0

Estética fiel al filme pero, en general, visualmente resulta flojete para ser PS3.

Sencilla e intuitiva. Simplemente pulsando R1 cambiarás de personaje.





LAST MONKEY
A falta de la versión final, tiene todas las papeletas para convertirse en el rey de la conducción en PlayStation 3.

Arrasador ★★★★★

Compañía **Electronic Arts**
Programador **Slighty Mad Studios**
Género **Conducción**

A LA VENTA EN SEPT.

Need For Speed Shift

Toda la profundidad de un simulador y la diversión de un arcade en el mismo título

La saga *Need For Speed* siempre ha sido uno de las mayores éxitos, año tras año, de la gigante norteamericana. Cada una de sus entregas ha sabido conectar con el jugador de la época de una forma u otra. Además, a excepción de las dos primeras *Underground*, que eran bastante similares, cada una de ellas ha presentado una propuesta diferente, tanto en evolución dentro del juego como en mecánica, estética... La del año pasado, *NFS: Undercover*, intentaba recuperar el espíritu de *Most Wanted* con una ciudad abierta, persecuciones, carreras callejeras... Y pese a la diversión innegable que proporcionaba, no estuvo a la altura de su referente.

Así pues, esperábamos con verdadera impaciencia el nuevo capítulo que verá la luz durante el mes de septiembre en nuestro país. Las expectativas creadas estaban muy altas, ya que por primera vez, el proceso de desarrollo del juego (o al menos parte de él) había sido encargado a un estudio recién formado (los británicos de **Slighty Mad**, que cuentan en su currículum con varios exitosos simuladores de conducción para otros sistemas). Y como siempre, desde **Electronic Arts** nos prometían un cambio total, una auténtica revolución. Y a tenor de lo que hemos jugado, así ha sido.

La primera impresión que tendrán muchos al comenzar el juego es que no parece un *Need For Speed*, aunque esto no necesariamente ha de ser algo negativo. Se nota tanto el estilo de los menús como en las secuencias iniciales en las que se relata la mecánica del juego, el modelado de vehículos y circuitos... Atrás quedaron los derroches de artificialidad y cierta «chabacanería» que siempre habían acompañado a la saga. El estilo es más sobrio; sin duda, se nota la mano de los programadores británicos, mucho menos dados a los «fuegos de artificio».

Todo esto no quiere decir, ni mucho menos, que el juego no sea espectacular, pues los desarrolladores han prometido que será el más bello de la saga, sólo

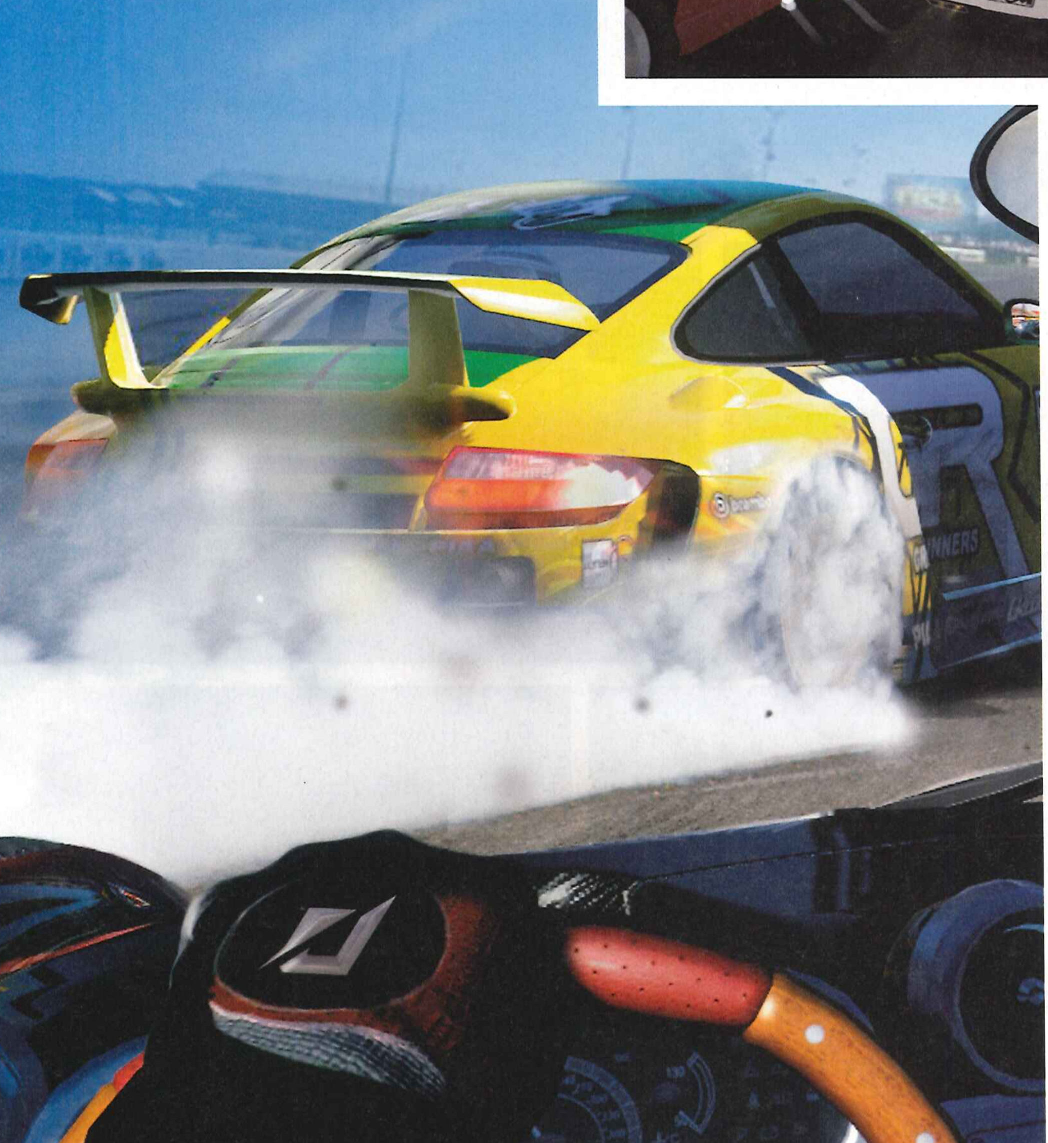
La serie vuelve a dar un giro, pero esta vez más radical que nunca

que esta belleza no se basará en chicas ligeritas de ropa, circuitos imposibles a través de ciudades de neón y cristal... De hecho, los 18 trazados que se incluyen en el juego son copias exactas de otros tantos de la realidad. Están recogidos algunos de los más conocidos del planeta: *Silverstone*, Laguna Seca, »



» La presencia patria en el catálogo de vehículos está asegurada con el Seat León Cupra. No es de los más potentes ni espectaculares, desde luego.





« Por primera vez, que recordemos en la serie, se ha incluido una perspectiva subjetiva desde el interior del vehículo absolutamente realista.







El desarrollo de NFS Shift se encargó a un nuevo estudio





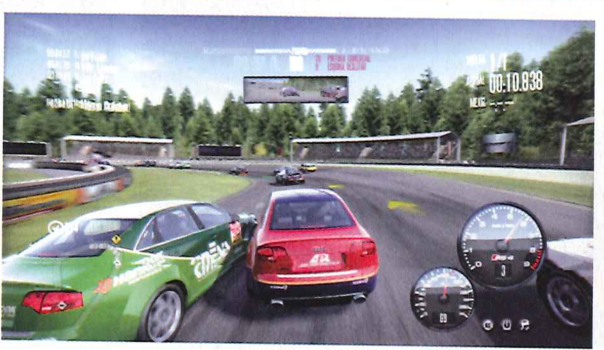
Cada uno de los circuitos ha sido modelado con un nivel de detalle realmente sorprendente, pese a que muchos de ellos ya habían aparecido en otros juegos.

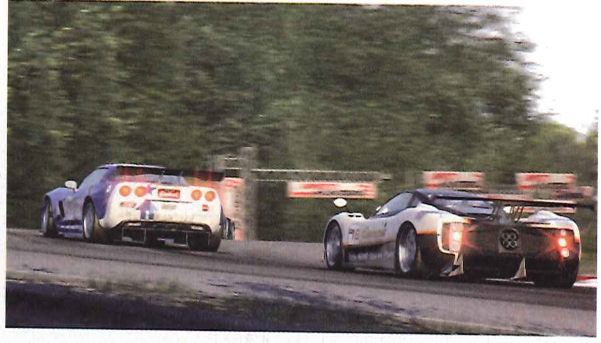




La sensación de velocidad es de las más conseguidas que hemos visto en un título de conducción recientemente.

El jugador contará con un «nivel de experiencia» que irá aumentando a medida que realices las acciones correctas durante las diferentes carreras.





Circuit de Spa Francorchamps... aunque también habrá espacio para algunos urbanos, como el de Tokio o el de Londres.

En esta ocasión se han recreado 65 vehículos, entre los que destaca (por aquello de ocupar la carátula del juego) el BMW M3 GT2. Todos muy bonitos sí, pero durante poco tiempo nos tememos, ya que los daños volverán a estar presentes de una forma bastante brutal y espectacular (aunque siempre podrás optar porque estos destrozos se queden en la parte estética y no afecten al comportamiento del coche). Además, el efecto que tiene lugar cuando sufrimos un impacto es de lo mejor que hemos visto nunca.

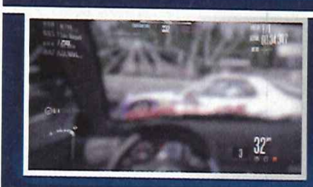
Y es que, este el es nuevo espíritu de la saga: reflejar de la forma más realista (sin olvidar que nos encontramos ante un *arcade* en el fondo) la experiencia de un conductor de élite al volante de uno de estos vehículos. Por lo tanto no hay entornos abiertos, la elección de las pruebas (variadas como siempre con sus carreras, contrarreloj, derrapes, etc...) se realiza mediante menús y, en resumen, la experiencia de juego pretende ser mucho más seria que nunca en la saga.

Claves



El tuning sigue estando presente en el juego, aunque su importancia es mucho menor que en anteriores entregas, pasando bastante desapercibido.







Cuando impactemos contra algún elemento se producirá un espectacular efecto de «zoom» y la pantalla se nublará durante unos segundos.

VERSIÓN BETA



PRIMERA IMPRESIÓN



LLOYD
Sin arriesgar demasiado y mejorando lo que había para afianzar un público deseoso de fajarse con las estrellas del rally.

Trepidante
★★★★

Compañía **Codemasters**
Programador **Rocksteady Studios**
Género **Conducción**



Dirt 2

Más barro, más asfalto, más pruebas y un lavado de cara para dar vida a la segunda entrega

Con menos ruido del habitual y velado por la espera del desembarco masivo de grandes títulos después del verano, ***Dirt 2*** está ya a la vuelta de la esquina. Con un motor gráfico más pulido y pocos cambios en su jugabilidad, el título de **Codemasters** pretende hacerse un hueco en las estanterías de los aficionados a la conducción.

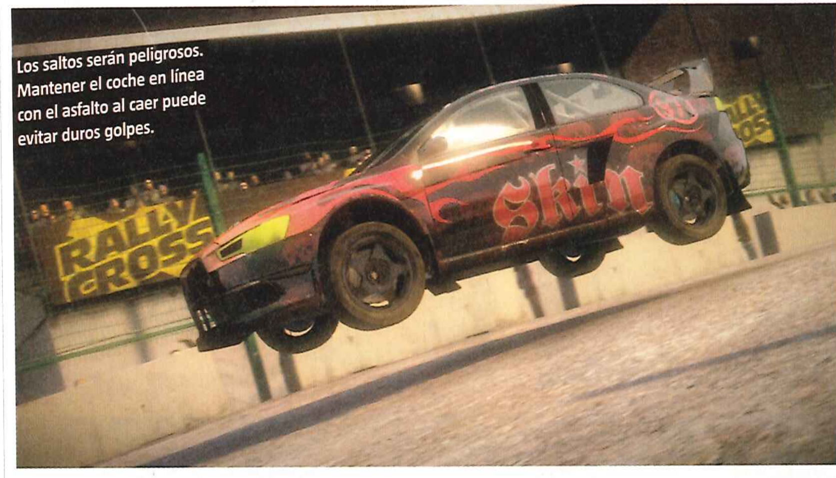
Las mayores novedades de ***Dirt 2*** las podemos apreciar en el modo principal, denominado Gira Dirt. A diferencia de la edición anterior, en la que avanzábamos ganando pruebas a través de una pirámide, ahora nos moveremos por un mapa mundi en el que pilotos conocidos como Dave Mirra y Ken Block nos retarán a participar en pruebas de todo tipo. Éstas se irán desbloqueando no sólo ganando carreras, sino también cumpliendo condiciones específicas en cada una de ellas, lo que nos dará experiencia y hará que vayamos subiendo de nivel. La dificultad que seleccionemos antes de cada carrera dictaminará la cantidad de dinero que recibiremos para poder comprar nuevos vehículos. Todo ello, con un ambiente menos serio y un estilo *Need For Speed* en el que locutores y música nos harán recordar la famosa saga de *Tuning* de **EA**.

Dirt 2 mantiene la variedad de pruebas de su antecesor, por los que podremos disfrutar de tramos cronometrados, *raids*, carreras en asfalto y mucho más, con diferentes tipos de vehículos para cada estilo y que tendremos opción de personalizar con los distintos extras que vayamos consiguiendo.

La primera toma de contacto con los coches no será nada fácil: la excesiva ligereza de los mismos hace que en muchas ocasiones nos sea complicado evitar un choque o una salida de pista. Como todo, es cuestión de práctica.

A la espera de probar el que nos han prometido que será un renovado multijugador (lastre de la anterior entrega) y profundizar en el resto de modos de juego, podemos decir que el nuevo título de **Codemasters** afianza sus virtudes y promete renovar aquello que no convenció a los usuarios.

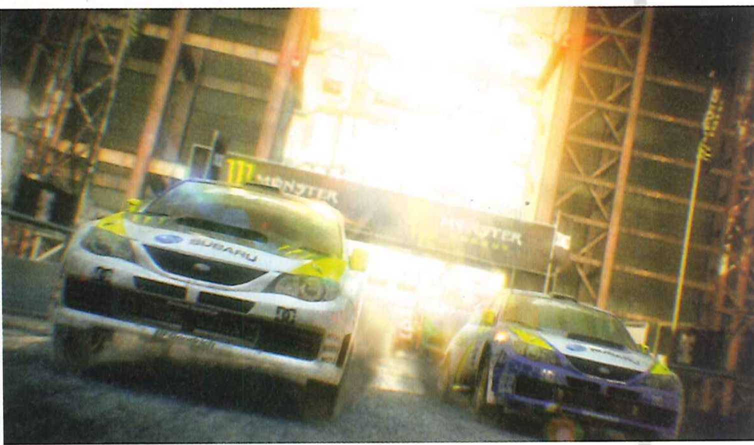
Los vehículos han sido rediseñados y alcanzan un alto grado de realismo



Los saltos serán peligrosos. Mantener el coche en línea con el asfalto al caer puede evitar duros golpes.







El barro no lo es todo. Un Londres abarrotado de público puede ser un gran escenario en el que lucirse y demostrar tus dotes al volante; dominar el asfalto también será necesario si quieres ser el mejor.

¿Te pisan los talones y no sabes qué hacer? ¿No consigues adelantar al primero? Aunque sea una forma poco ortodoxa y pueda provocarte daños, golpear al primero para que haga un trompo te puede dar la victoria.







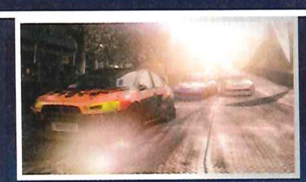
El diseño, tanto de vehículos como de escenarios, es uno de los puntos fuertes de Dirt 2 gracias al motor ECO.



Claves

1 La variedad de pruebas, que abarca desde una carrera en asfalto en Londres a un raid en Marruecos, es una de las grandes bazas de Dirt 2.

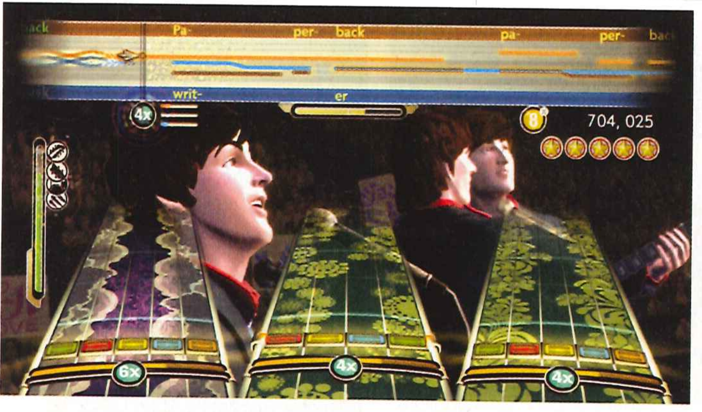






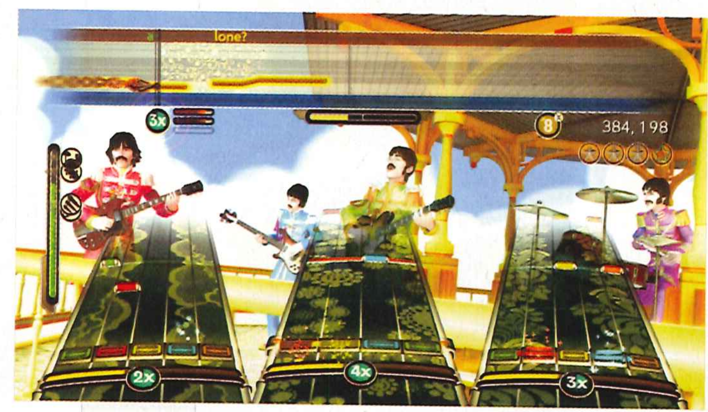
2 Hacerte con el control de tu vehículo no será fácil. Frenar antes de entrar en una curva, «contravolantear» y esquivar baches serán nociones que tendremos que aprender.







La batería Ludwig Pearl Finish, se incluye en el Pack Premium. Es la de RB2 pero con un acabado vintage.





PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
El milagro ha cobrado forma: los temas del grupo mas grande de la historia, al alcance de todos. Como para perdérselo...

Historia fan
★★★★★

Compañía **MTV Games**
Programador **Harmonix**
Género **Musical**

A LA VENTA EN SEPT.

The Beatles Rock Band

El cuarteto de Liverpool resucitará en tu salón este otoño, ya es hora de ver a tu abuela cantar I Am The Walrus

Ya queda menos. El 9 de septiembre es una fecha marcada a fuego en la sesera de los *beatlemaníacos*. Ese día se pone a la venta todo el catálogo remasterizado en CD de los cuatro de Liverpool... y lo que es mas importante, será cuando tengamos acceso a ***The Beatles: Rock Band***. Será el golpe maestro, y definitivo, del género musical para conquistar a los pocos humanos que no habían sucumbido aún a la fiebre *Rock Band/Guitar Hero*.

No todos los días se nos ofrece la oportunidad de tocar en casita 45 temas originales del grupo musical más importante, e influyente, de la historia. Tras una laboriosa cocción, en la que **MTV Games** y **Harmonix** han trabajado no sólo con los *Beatles* supervivientes (Starr y McCartney) sino con las viudas de Lennon y Harrison, y las discográficas propietarias de las grabaciones originales, el resultado es mucho más que un homenaje a *The Beatles*, es un festín de inolvidables melodías con las que podemos revivir la carrera de los de Liverpool desde sus inicios en *The Cavern Club* hasta su concierto final en el tejado de **Apple Corps**. Todo ello con una estética *cartoon* y unas cuantas novedades, que pudimos experimentar en la presentación que **Harmonix** hizo en las oficinas madrileñas de **EA** (distribuidora del juego) el pasado 15 de julio. La más llamativa, la incorporación de tres micrófonos: uno para la voz principal y los otros dos para las voces armónicas. Hasta seis amigos podrán juntarse para emular a *The Beatles*, usando guitarra, batería, bajo y los tres micros. A través de una mecánica prácticamente idéntica a *Rock Band 2* (salvo por que no podremos distorsionar las notas con la *whammy bar*), nos lanzaremos a revivir clásicos de la talla de *Back in the U.S.S.R.*, *Can't buy me Love*, *Get back*, *Twist and shout* o *Yellow submarine*. Y podrás hacerlo con tus propios instrumentos, aunque si eres un auténtico *beatlemaníaco*, te recomiendo que eches un vistazo a los periféricos de arriba... es hora de romper la hucha.

El golpe maestro del género musical para conquistar a todo el planeta



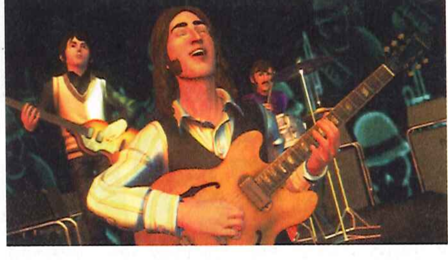
Guitarra Rickenbacker 325
Una impecable reproducción de una de las guitarras utilizadas por John Lennon. PVP: 99€.

Bajo Höfner
Imposible pensar en McCartney sin estar acompañado de su bajo. Se incluye en el Pack Premium.

Guitarra Gretsch Duo Jet
Esta réplica de una de las guitarras de George Harrison es un prodigio del detalle. PVP: 99€.

La intro, la más bonita que un servidor ha visto en su vida, es obra de Passion Pictures, responsables de los vídeos de Gorillaz. En la web del juego podrás verla.











BEATLEMANIA EN MADRID



El productor John Drake, acompañado de distintos miembros de MTV Games y Harmonix, presentó el juego en la capital, y se marcaron (con bastante talento) unos cuantos temazos de The Beatles.

Entrevista con... Jeff Castaneda
Vicepresidente de Comunicaciones MTV

¿Quién tuvo la última palabra en la selección de las canciones del juego?
Trabajamos con **Apple Corps.**, **Harmonix** y **MTV** buscando confeccionar un catálogo representativo de la carrera de *The Beatles*. Se lo presentamos a Giles Martin (hijo del legendario Charles Martin -productor de The Beatles-, y responsable a su vez del álbum *LOVE*) y luego a los propios *Beatles*. Todos quedaron muy satisfechos con nuestra selección.

***The Beatles: Rock Band* será compatible con instrumentos de otros juegos... ¿También con el micrófono de *SingStar*?**
Sí, podrás contar con ello. Hay un montón de juegos musicales en el mercado y no queremos que el usuario se vea obligado a comprar más y más periféricos. Nuestro producto será compatible con los instrumentos de *Rock Band*, *Guitar Hero*... y con los micros de *SingStar*.

¿Podría hablarnos un poco más de los contenidos extra?
De salida, los *fans* de *The Beatles* van a poder escuchar conversaciones del grupo, grabados en su día en los estudios de *Abbey Road* entre toma y toma, que han permanecido inéditas hasta ahora. Además, a medida que vayas avanzando en el modo Historia, desbloquearás fotos jamás vistas y curiosidades sobre cada canción.

¿Y podremos descargarnos nuevos álbumes con los que tocar?
Por supuesto. *Abbey Road* estará disponible poco después del lanzamiento del juego e iremos ofreciendo más *LP* en descarga a medida que se sucedan los meses.

Claves

1 Revive la historia de The Beatles en localizaciones reales: The Cavern, el Show de Ed Sullivan, el Shea Stadium o el tejado de Apple Corps. Todo recreado al detalle.



2 Cantar armoniosamente con dos amigos más no será tarea fácil, pero por suerte podrás entrenar en el modo Beatles Beats.



VERSIÓN BETA

PSP

PRIMERA IMPRESIÓN

LLOYD
Un regalo para los aficionados a Final Fantasy, quienes podrán disfrutar de los mejores personajes de la saga juntos en un único juego.

Nostálgico ★★★★★

Compañía **Square Enix**
Programador **Square Enix**
Género **Beat'em-up**

A LA VENTA **4** DE SEPTIEMBRE



Dissidia Final Fantasy

Kefka burlándose de Yitán, Cloud haciendo morder el polvo a Artemisa. Square Enix lo ha vuelto a conseguir...

Corría el año 2000 cuando una **Squaresoft** en todo su apogeo dio a luz, de la mano de **Dream Factory**, un título de lucha en el que los *fans* de *Final Fantasy VII* podíamos disfrutar peleando con personajes como Cloud, Tifa o Sefirot. El título se llamó *Ehrgeiz* y, aunque contaba con ideas interesantes y un número notable de extras aparte del propio *arcade*, se quedó en un experimento que no terminó de cuajar.

Casi diez años después, con la fusión que ha dado lugar al gigante **Square Enix** y con un buen número más de títulos a sus espaldas, llega a **PSP** ***Dissdia Final Fantasy***. Una obra que recoge aquella malograda idea y que la amplía, estira y acrecenta hasta conseguir una fusión entre rol y lucha que no podíamos imaginar. Aunque aparentemente el plantel de luchadores pertenecientes a las 10 primeras entregas de *Final Fantasy* (incluido alguno más desbloqueable) pudiera ser suficiente reclamo para una cantidad ingente de usuarios, ***Dissidia*** ofrece mucho más que eso: batallas en escenarios tridimensionales donde podemos saltar, volar o destruir objetos; varias modalidades de juego, incluido un modo Historia que promete ser muy largo; cientos de extras para desbloquear, como personajes, voces, indumentarias, *bonus* de experiencia, o una casi total personalización de nuestros personajes gracias al armamento, equipación o invocaciones que iremos desbloqueando.

La banda sonora y el diseño de personajes son una delicia

Todo ello impregnado de la magia característica de *Final Fantasy*, con un apartado técnico en el que destaca el modelado de personajes, la banda sonora y las impresionantes escenas *CG* que enseñan un potencial no visto hasta ahora en **PSP** y que demuestran la seria apuesta que ha hecho **Square Enix** por la portátil de **Sony**.

Caos contra Cosmos, el bien contra el mal, la salvación o la destrucción. La historia de siempre con el aliciente de los mejores héroes y villanos de una de las sagas más laureadas de la historia. Y es que repartir espadazos con Sefirot, Squall y compañía no tiene precio.









Aquí tenéis a Cloud en Ehrgeiz con píxeles del tamaño de un puño. Si no fuera por su inconfundible peinado, quién lo diría. Cirugía made in Nomura.



LA ETERNA LUCHA

Sefirot se ha convertido en uno de los villanos más famosos de la historia; lo hemos podido ver en Advent Children, Ehrgeiz o Kingdom Hearts y aunque no acabe bien parado siempre vuelve. Este chico es todo un actor.





Los ataques PV tendrán distintas versiones. Según la distancia a la que se encuentre nuestro rival habrá que elegir el más adecuado.



Si alguien pensaba que el bueno de Kefka se había reformado, nada más lejos de la realidad. Sigue tan chalado como siempre, y la verdad es que nos encanta.

Claves



1 Dissidia no es sólo un machacabotones. Elaborar una estrategia, ser cauto y elegir un equipamiento adecuado será fundamental en las batallas más duras.







2 La factura técnica que se ha conseguido es brillante. Tanto visualmente como en el apartado sonoro, Dissidia es un regalo para que disfruten nuestros sentidos.




Conforme avances en el juego, los enemigos tendrán armaduras más barrocas y cuernos más descomunales.









PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES
Aunque nos frustra la ausencia de sangre, el acabado gráfico y la mecánica de juego siguen siendo impecables.



Compañía **Tecmo**
Programador **Team Ninja**
Género **Acción**

A LA VENTA **29** DE SEPTIEMBRE

Ninja Gaiden Sigma 2

Ryu regresa a la consola de Sony muy bien acompañado de tres féminas de recios modales

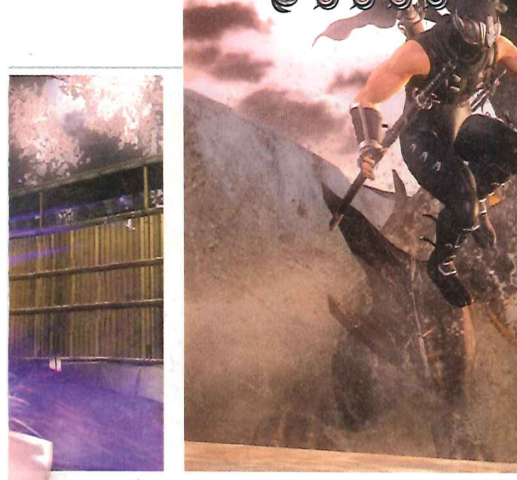
Lo dijimos el mes pasado, a la vuelta de nuestro viaje a Londres para probar el nuevo juego del **Team Ninja**, y lo volvemos a repetir aquí: no nos gusta que la brutal violencia de la serie, una de las señas de identidad de la saga en su encarnación en 3D, haya desaparecido de esta versión para **PS3** de ***Ninja Gaiden 2***. Muy poco nos convencen los motivos (nos dijeron que los usuarios de **PS3** son menos radicales que el resto y no necesitan los devastadores surtidores de sangre que montaba Ryu con cada mandoble en las anteriores entregas) porque supone renunciar a lo que, en buena medida, simboliza ***Ninja Gaiden 2***: una versión vitaminada y furiosa de las clásicas y, estas sí, muy sangrientas películas de samuráis de los años setenta.

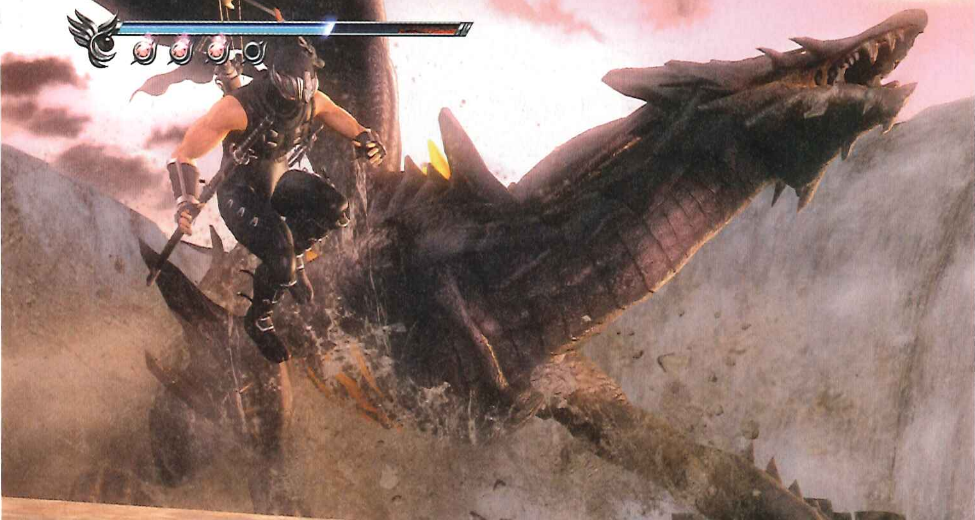
Pero no nos pongamos quejumbrosos. A pesar de la pérdida de contundencia visual, ***Ninja Gaiden Sigma 2*** sigue siendo un estupendo juego de acción y combate. Permanece intacto ese gusto por el disparate puro y duro que hace que algunos *final bosses* parezcan pesadillas gigantescas o que algunas de las piezas de armamento y magia no tengan ningún sentido más que como delirio estético, y eso es agradable. *Ninja Gaiden* siempre ha sido una serie que se ha caracterizado por su amor por el disparate y en ese aspecto sigue brillando muy alto. Lo que se ha matizado, quizás, es la extrema dificultad que siempre acompaña a la serie. Habrá más niveles de dificultad para escoger y, por primera vez, el juego cede a la capacidad del jugador y no a la inversa: la IA de los enemigos se adaptará al jugador, y bajarán el ritmo si es preciso, para que ***Sigma 2*** no sea asfixiante.

Al fin los problemas con la gestión de la cámara están resueltos

La gran novedad, sin duda, es la aparición de las tres féminas que no sólo posibilitan un esperado multijugador para dos personas, sino que sugieren que puede haber, según el armamento de cada una de ellas, diferentes tácticas de lucha. Así, Ayane usa armas cortas, Momiji espadas más largas y Rachel llega a emplear armas de fuego. Pero de momento no hemos podido comprobar si la diferencia entre unos y otros combatientes son meramente estéticas. El mes que viene tendremos la respuesta.





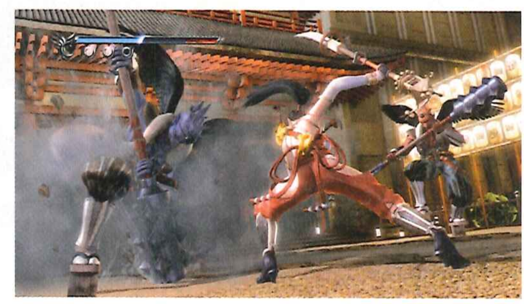


Degollar dragones las tardes de domingo: esa es la ocupación, de toda la vida, de ninjas como el imparable Ryu.

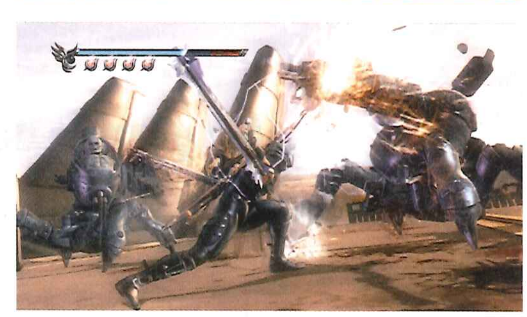


DIVERSIÓN POR CUATRO

La novedad de los cuatro personajes jugables es, sin duda, la gran adición de este Ninja Gaiden Sigma 2 a la saga creada por el Team Ninja.









Hasta un ninja tan devastador como Ryu tiene momentos de sosiego y reflexión. Pocos, eso sí.



Claves



1 No aparece en la beta que hemos probado más que en una cinemática volviendo a la vida, pero vaticinamos una ardua y dificultosa pelea con este Buda de tamaño XXL.





2 Las fases cooperativas para dos jugadores con cualesquiera de los cuatro personajes de Sigma 2 no cubrirán todo el juego, pero sí alrededor de 30 niveles que podrás recorrer a cuatro manos con un amigo.







Pilotar el mítico Polikarpov I-16 (bautizado en la Guerra Civil Española como «mosca» o «rata» por uno y otro bando) ha sido una de las mayores alegrías que nos ha dado la beta de IL-2.

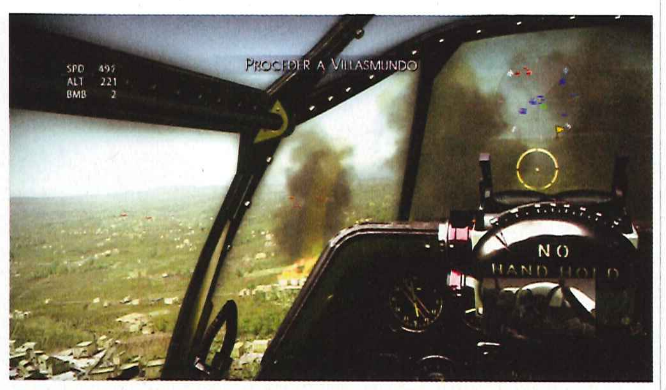


PRIMERA IMPRESIÓN





Los aviones presentan daños reales en pleno combate, como agujeros en el fuselaje.



NEMESIS
¿Estamos, por fin, ante el juego capaz de satisfacer a los sesudos amantes de la simulación? Todo parece indicar que así será. Hurra.

Épico ★★★★

Compañía **505 Games/ 1C Company**
Programador **Gaijin Ent.**
Género **Simulador de vuelo**

IL-2 Sturmovik Birds Of Prey

Un grande de la simulación aérea de PC da el salto a PS3

Venerado por una nutrida legión de *fans* desde su aparición en PC en 2001, *IL-2 Sturmovik* no sólo ha sabido mantener contenta su parroquia con ocho años de actualizaciones, sino que se lanza ahora a por un mercado completamente diferente: las consolas. Los rusos **Gaijin Ent.** se han hecho cargo del bautizo de la franquicia en **PS3**, procurando satisfacer a todo el espectro de usuarios: desde los que buscan una simulación pura y dura hasta los seguidores de los *arcades* aéreos tipo *Ace Combat*.

IL-2 Sturmovik: Birds Of Prey recrea seis escenarios cruciales del frente europeo, durante la Segunda Guerra Mundial: la Batalla de Inglaterra, Stalingrado, Sicilia, Korsún, las Ardenas y la caída de Berlín. A partir de fotografías por satélite, extraídas de la base de datos *STRM*, se han reconstruido los campos de batalla en los que nos enfrentaremos a los ases de la aviación del *Eje*, pilotando hasta 40 aviones clásicos. Desde el *Spitfire MK II* al *P-47 Thunderbolt*, o el *IL-2* soviético que da nombre a la saga. Eso, en el modo Campaña. En la modalidad multijugador (con 16 tíos ametrallándose On-line), podremos cambiar de bando y pilotar joyas de la *Luftwaffe*, como el *Junkers Ju87* (el temible Stuka).

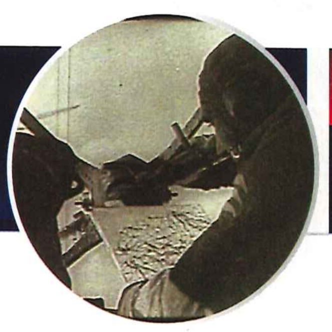
Con más de 50 misiones (incluyendo objetivos secundarios), ***Birds Of Prey*** es un verdadero festín para los sentidos, tanto por el detalle de los gráficos (los aviones van mostrando en tiempo real los daños, como agujeros en el fuselaje) como por el realismo de los efectos de sonido. Elige tu tipo de control (*arcade* o simulación) y prepárate para decidir el destino de Europa.

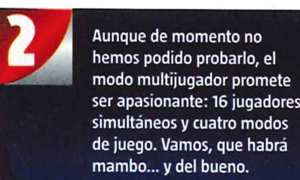
Te esperan seis decisivas campañas de la Segunda Guerra Mundial



Claves

1 Antes de cada gran campaña, podremos deleitarnos (o aterrarnos) con imágenes reales del conflicto. Un genuino NO-DO que nos pondrá en situación.





2 Aunque de momento no hemos podido probarlo, el modo multijugador promete ser apasionante: 16 jugadores simultáneos y cuatro modos de juego. Vamos, que habrá mambo... y del bueno.



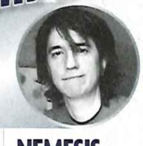








PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Lo pasé en grande con Heroes Of The Pacific, y espero grandes cosas de esta «secuela». Viva la simulación loca, loca.

Cabriolesco
★★★★☆

Compañía
Ubisoft
Programador
Transmission Games
Género
Arcade aéreo


Este septiembre promete ser calentito para los amantes de la simulación, tanto de la realista como de la rama arcade.



STUKA: LA MUERTE AULLADORA

El infame Junkers Ju87 es una de las estrellas del juego. Dejarlo fuera habría sido tan criminal como hacer un juego de Ferrari sin el Testarossa.







Heroes Over Europe

Escenarios y aviones reales, mecánica 100% arcade

Los seguidores de la fórmula *Ace Combat* guardamos un buen recuerdo de *Heroes Of The Pacific* (**PS2**, 2005), con su mecánica furiosamente *arcade* y esa velocidad *turbo* que permitía cubrir grandes distancias en menos que canta un gallo. Pues bien, los creadores de aquel título, los australianos **IRGurus** (ahora llamados **Transmission Games**) vuelven a las andadas con ***Heroes Over Europe***, manteniendo muchas de las señas de identidad del juego de 2005, pero aprovechando la potencia de **PS3** gracias a un *engine* totalmente renovado. Prepárate para pilotar cazas clásicos como el *Spitfire*, el *Hurricane*, el *Yak9* soviético, o los revolucionarios *Junkers Ju87 Stuka* y *Me262*, en una campaña que te enfrentará a las fuerzas del Eje y un modo On-line para 16 jugadores.

Mientras que su gran rival, *IL-2 Sturmovik*, parece apostar por mantener el espíritu de simulación del original de PC, ***Heroes Over Europe*** se decanta de cabeza por el *arcade*. Una buena prueba es la incorporación de un ataque especial, un sosias del *bullet-time* bautizado como «Diana de As», que ralentiza el tiempo para permitirte derribar a otro caza de un único y certero tiro. Y por supuesto, también incluye la velocidad chiflada, marca de la casa. La *beta* nos ha entusiasmado, por la calidad de sus gráficos y esa mecánica tan demencialmente sencilla.

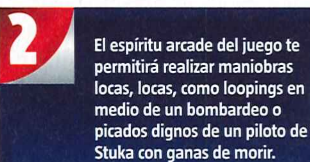




1 Al igual que su principal competidor (IL-2: Birds Of Prey), Heroes Over Europe ofrece un On-line multijugador para 16 jugadores con cuatro modos de juego diferentes.



2 El espíritu arcade del juego te permitirá realizar maniobras locas, locas, como loopings en medio de un bombardeo o picados dignos de un piloto de Stuka con ganas de morir.





Será imprescindible combinar las muy distintas habilidades de cada uno de los tres ninjas para vencer a los samuráis malvados.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
Promete diversión inocente y grandes diseños de personajes y escenarios.

Maxi-mini
★★★★★

Compañía
Eidos Interactive
Programador
IO Interactive
Género
Acción

A LA VENTA EN SEPT.

Mini Ninjas

IO Interactive, creadores de la saga Hitman, sorprenden con un giro estético y argumental en su nuevo juego

Mientras probábamos la *demo* de los niveles iniciales de este encantador ***Mini Ninjas***, pudimos oír algún que otro comentario despectivo desde el fondo sur de la Redacción. No hay problema: es la zona de los desvergonzados e impulsivos becarios, pero aún así, es significativo de lo chocante en lo gráfico que puede resultar para el jugador medio un juego como ***Mini Ninjas***. Redondeado, veloz, de colores planos, conscientemente distanciado de las tendencias hiperrealistas que invaden la inmensa mayoría de la producción *mainstream*... anclado en los tiempos de los cielos azules y las mecánicas de juego sencillas (¿a quién más le resulta familiar la idea de ir liberando animalitos de sus prisiones según se avanza?), ***Mini Ninjas*** supone un sorprendente giro estético para **IO Interactive**, responsables de la violenta y áspera serie *Hitman*.

En ***Mini Ninjas***, para empezar, no hay sangre ni amputaciones, sólo combates que se saldan con samuráis volviendo a su forma original de animalitos silvestres. Lo que no quiere decir que ***Mini Ninjas*** no tenga acción: es un *brawler* en 3D de manejo muy sencillo, con unos pocos *combos* específicos para las habilidades de cada uno de los personajes y algunos hechizos que consisten sobre todo en el lanzamiento de proyectiles, pero que también permiten poseer a los animales que rodean a los protagonistas para ayudarles a superar (volando o nadando) zonas complicadas.

Katanas que no hacen sangrar en una visión idealizada del Japón feudal

La gran novedad de ***Mini Ninjas*** está en que para que el juego gane algo de variedad, estaremos controlando a tres ninjas simultáneamente: el protagonista Hiro, capaz de congelar el tiempo y con una especial capacidad para la infiltración, su amigo el grueso Futo, dueño de una enorme maza y muy apropiado para derribar enemigos grandes, y la *ninja* Suzume. Una interesante forma de triplicar la acción de este curioso título de ambientación oriental.





No te dejes engañar por el estilo cartoon y el aspecto aparentemente infantil de Mini Ninjas. El juego de IO Interactive promete una buena ración de aventura y combates clásicos y potentes.





El sombrero de Hiro te sacará de más de un apuro. Úsalo para planear, para navegar, para ocultarte. Un sombrerazo.

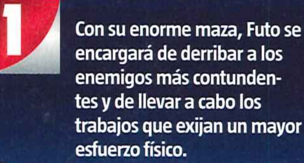


COLORES PLANOS

Sin duda, el plato fuerte del juego es la estética de colores virados y preciosos parajes orientales nocturnos. Nunca ser un ninja había sido tan agradable a la vista...



Claves



1 Con su enorme maza, Futo se encargará de derribar a los enemigos más contundentes y de llevar a cabo los trabajos que exijan un mayor esfuerzo físico.







2 Los final bosses se vencen con una mezcla de habilidad, ataque en los puntos débiles y sencillos Quick Time Events que no te darán muchos dolores de cabeza.

VERSIÓN BETA





STAN BY
Un machacabotones con fundamento y una cantidad indecente de superhéroe,s y espectaculares combinaciones de superpoderes.

Astounding
★★★★☆

Compañía **Activision**
Programador **Vicarious Visions**
Género **Acción**

A LA VENTA **25** DE SEPTIEMBRE

Marvel Ultimate Alliance 2

El juego de rol y acción para coleccionistas compulsivos de personjes marvelitas, se reencarna y la lía parda...

Uno de los eventos más sonados y polémicos de **Marvel** es *Civil War*: las series que lo componían han sido tan defendidas a muerte como criticadas. Sea como fuere, esta *Civil War*, donde los superhéroes de la editorial se enzarzan en una guerra fratricida según su defensa u oposición a un registro gubernamental de *supes*, es también el argumento de esta segunda entrega de *Ultimate Alliance*. Una trama muy apropiada para un juego basado en la acumulación. Coleccionar personajes y luego usarlos para que se zurren entre ellos... era de cajón que el sindiós de *Civil War* acabara siendo parte de la serie. Más importante es el desarrollo puramente jugable. Y aquí encontramos alguna novedad, sí, pero básicamente la misma dinámica que en la primera entrega: manejamos un grupo de cuatro *supes* (pudiendo elegir en cualquier momento cuál se controla), y avanzamos por escenarios cerrados liquidando oleadas de enemigos, usando tanto habilidades básicas (es decir, aporrear botones) como algunos de los superpoderes o movimientos basados en estos (lo que viene siendo aporrear botones, pero con estilo).

Aparte de la notable mejora gráfica que ya puede apreciarse sobradamente, ***Ultimate Alliance 2*** depara alguna que otra sorpresa. Especialmente la nueva opción de combinar: tras rellenar un medidor basado en el rendimiento, se puede realizar un ataque conjunto entre dos superhéroes. Por ejemplo, Sue Storm y la Antorcha Humana crean una devastadora barrera de fuego usando un escudo de fuerza deflector de Sue. O, combinando los poderes de Iron Man y Lobezno, aquél lanzará rayos que las garras de éste dispersarán y amplificarán. Todos los que hemos visto, espectaculares, evidencian un amor y un conocimiento de los personajes encomiable.

El Universo Marvel, revuelto y en pie de guerra. ¡Otra vez!

Por lo demás, la habitual escalada de habilidades y experiencia, malosos de altura, y alguna que otra sorpresa por descubrir. Definitivamente, es la hora de las tortas. Y van...

La única pega que podemos ponerle de momento al juego son los diseños de algunos trajes. Feito, Lobezno, el pobre...

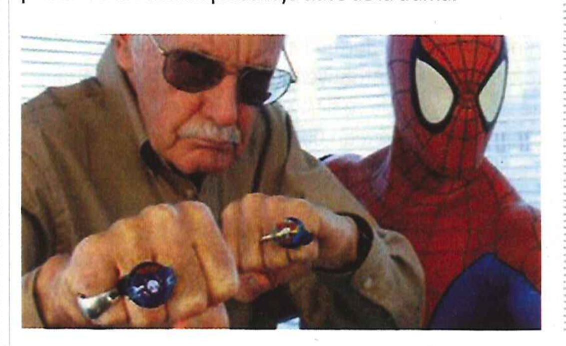






STAN LEE Y SUS CRIATURAS

Todos los que seguimos las diferentes adaptaciones de personajes Marvel, especialmente en el cine, estamos acostumbrados a los cameos de su principal creador, Stan Lee. Aquí hará su primera aparición en un videojuego, prestando la voz a un personaje clave de la trama.



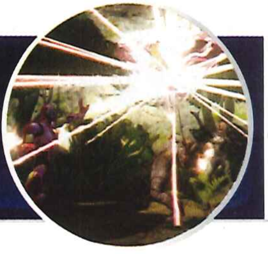




1 Sube de nivel a tus personajes, desbloquea otros nuevos, y crea el superequipo de tus sueños. O el que mejor bonificación te dé. Después, ¡a por el villano!



2 Es básico, además de condenadamente divertido, explorar todo el repertorio de personajes y probar todos los ataques Fusión disponibles.









Unos simples prismáticos se convierten en Dragon Rising en un arma letal: sirven para ordenar ataques aéreos y de artillería.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

STAN BY

Un poco farragoso para el shooter-adicto típico, pero interesante, sin duda, para quien busque simulación férrea y un ritmo más pausado.

Cerebral

★★☆☆☆

Compañía
Codemasters
Programador
Codemasters
Género
FPS táctico





No hemos podido juzgar aspectos como la IA, aún en desarrollo y afinación, y tan vital en un juego abierto no scriptado.





Operation Flashpoint Dragon Rising

En las botas de un soldado del siglo XXI

Estoy convencido de que existe un sector entre los jugadores que suspira por un auténtico simulador de aguerrido soldado moderno. No es mi caso. A este redactor le tira más la acción descerebrada y la apenas camuflada dosis de realismo y táctica. Por esto, ***Dragon Rising***, de primeras, sobrepasa un poco.

El meollo de la cuestión está en el apartado puramente táctico y de simulación dura del juego. Aquí el jugador controlará no sólo a su avatar, sino también al resto del equipo que le acompaña, por medio de una rueda de instrucciones en la que encontraremos un árbol de órdenes seleccionables desde R1. Podremos decidir desde la formación de avance de la unidad hasta la disposición para el combate (fuego a discreción, sólo bajo mando, etc.), pasando por órdenes habituales como «ve allí», «sígueme» o «no te muevas». La complejidad y profundidad del sistema es notable, aunque su organización en una rueda de varios niveles y un único botón haga que su control resulte algo engorroso. Especialmente cuando, al coronar una colina, por ejemplo, el enemigo abre fuego sobre nuestra posición y debemos entonces resguardarnos, dar órdenes con prontitud, casi durante el movimiento, y apretar nuestro propio gatillo.

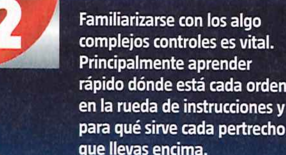
Por lo demás, ***Dragon Rising*** resulta bastante espectacular, con una dinámica de entornos abiertos y objetivos que se nos van dando conforme vamos avanzando y contribuyendo a la campaña general que se desarrolla a nuestro alrededor. El juego busca, además, una representación fidedigna de un conflicto bélico y toda la parafernalia militar. Y, visto lo visto, tiene todas las papeletas para conseguirlo. Siempre que uno busque algo bastante más complejo que un apuntar y disparar tradicional...



Claves

1 Es básico tener en cuenta que se trata de un shooter táctico. Aquí los disparos son letales y acciones como el flanqueo o el fuego de supresión, vitales para el éxito. Aprende a no cargar de frente, soldado...





2 Familiarizarse con los algo complejos controles es vital. Principalmente aprender rápido dónde está cada orden en la rueda de instrucciones y para qué sirve cada pertrecho que llevas encima.

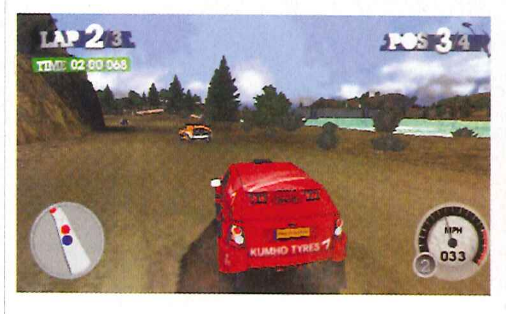






Aunque en la salida te cueste un poco alcanzar a tus rivales, conforme avance la vuelta verás que les sacarás ventaja aún teniendo salidas de pista.

Buenas ideas, pero aún le falta calidad









Dirt 2

En el taller a la espera de un arreglo

LLOYD
Esperamos que en Codemasters aprovechen la potencia de PSP y nos ofrezcan una versión final más trabajada.

Averiado
★★☆☆☆

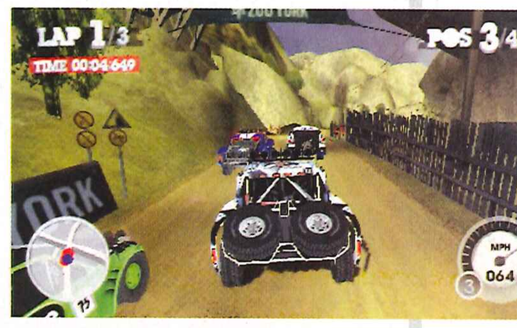
Compañía
Codemasters
Programador
Rocksteady Studios
Género
Conducción

A primera vista, y esperando que se produzcan algunas mejoras, ***Dirt 2*** para **PSP** es inferior a lo que podíamos esperar. Quizás sea por la llegada de títulos de gran calado o tal vez por los avances gráficos que demuestra la portátil últimamente, pero lo cierto es que a día de hoy, éste título está por debajo del umbral que se le debe exigir a una compañía de la categoría de **Codemasters**.

Lo primero que salta a la vista nada más probarlo es el apartado visual. Aunque el diseño de los distintos vehículos no está del todo mal, los escenarios por los que discurren las carreras los podríamos encontrar en **PSone**. Unas texturas poco trabajadas, píxeles demasiado grandes para evitar verlos y vegetación que parece hecha con cartón piedra nos hará desviar más de una vez la vista de nuestro automóvil. Esto no supondrá un problema ya que, aunque salgamos varias veces del trazado, alcanzaremos rápidamente a nuestros contrincantes y ganaremos con demasiada facilidad.

Retos para alargar la duración

Además del modo principal denominado Desafío Mundial, tendremos la posibilidad de jugar partidas rápidas, cronometradas y un campeonato del mundo por puntos. Además de estos modos, ***Dirt 2*** cuenta con un apartado denominado Retos en el que tendremos que superar pruebas de saltos, derrapes, *checkpoints* de velocidad y carreras de eliminación. A falta de probar el modo multijugador, mucho tendría que mejorar en el aspecto técnico para hacerse un hueco destacado en el catálogo de **PSP**. Esperamos una gran mejora en la versión final.



En algunos circuitos podrás hacer saltos con tus vehículos que serán peligrosos si no aterrizas bien.



El diseño de los vehículos no está del todo mal; sin embargo, los escenarios dejan algo que desear.



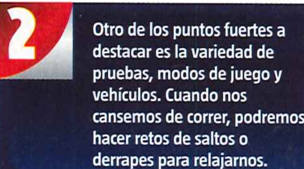


Claves

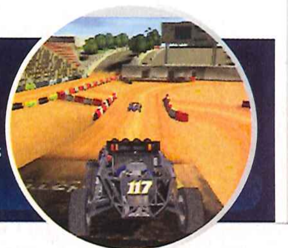


1 A pesar de no tener un apartado técnico brillante y contar sólo con cuatro coches en pantalla, la fluidez y la sensación de velocidad son bastante notables. Sin duda, lo mejor del juego.





2 Otro de los puntos fuertes a destacar es la variedad de pruebas, modos de juego y vehículos. Cuando nos cansemos de correr, podremos hacer retos de saltos o derrapes para relajarnos.





¿Cómo se llaman los tres cazas de Transformers? Skywarp, Thundercracker y...

A) Lucinder B) Starscream C) Jimenópolis

¡PARTICIPA!

Activision Blizzard y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 25 alucinantes packs de Transformers: La Venganza De Los Caídos para PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 25 lotes de juegos y figuras oficiales de Transformers que sorteamos, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de septiembre de 2009.

25 FIGURAS DE TRANSFORMERS

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra transformersps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: transformersps A





PLAYSTATION 3

ACTIVISION



Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 13 de septiembre de 2009.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Tidus Eon nos manda una instantánea que une nuestro pasado y nuestro presente: una PS3 y la primera demo aparecida para PSOne.



José Antonio Palma nos muestra su espectacular colección de juegos, consolas, Blu-ray, películas... ¡un poco más y no entra todo en la foto!

El récord del mes



Esta bien; no es COD5 ni Uncharted, pero Kiko Toja puede estar orgulloso de tener el Trofeo Platino en el último Harry Potter.

Arte para emocionar

CHRISTIAN ROMERO BESADA. VÍA E-MAIL.

Me atreveré a anticiparme a su gloria. Nada tendrá que ver con una corona de laurel entregada tras una victoria en la insulsa carrera por el éxito, merecimiento otorgado por el gran público. Su valía rendirá a esos pocos que necesitan la emoción que logra el verdadero arte que, como otros antes, será alabado, será querido y tendrá cobijo en el corazón sensible.

La maestría de su autor comprende la ternura y la valentía, pero es también artesano de entornos de ensueño, inspirados y evocadores que se prestan a una placentera contemplación. No precisa recurrir a héroes de carisma indiscutible, sino que se vale de la inocencia de un infante y de una entrañable criatura, que se profesan un cuidado mutuo que agrada y enternece con tan sólo visionar el tráiler. ¿Cómo se acentuarán esas sensaciones una vez tomemos parte en ese cuento incomparable?

Soñaba con acompañar al pequeño y su fabulosa mascota cuando los vi moverse, prestarse apoyo y protección; soñaba más profundamente cuando, al poco de abrir vuestra revista, me topé con esas capturas idílicas.

Soñaré también entonces, cuando se abra ante mis ojos toda la magnificencia de ***The Last Guardian***.

Más The Last Guardian

RATCHET & CLANK. VÍA E-MAIL.

Siempre soléis dar el campanazo en algún número concreto de vuestra revista y en el pasado número de agosto lo volvisteis a hacer (al menos para mí...). Estaba terminando de leer la nota de apertura que siempre hace el bueno de The Elf (y las graciosas declaraciones de los demás, no vayáis a tiraros a mi cuello...), cuando de repente, al pasar la página y llegar al Futuro Perfecto, admiro una columna enorme con unos bloques muy familiares para mí: un niño vestido con unos atuendos que recuerdan a los que lucían los griegos hace años. Y para mi sorpresa, éste último se encontraba enganchado a una bestia con plumas de proporciones colosales. Cuando dejo de mirar atontado las imágenes que adornan el reportaje, veo el título de la obra maestra: ***The Last Guardian***. En ese momento, mi cerebro no podía dar otra orden que la de leer meticulosamente cada palabra de ese artículo. Ya era casi la hora de almorzar y mi madre no paraba de llamarme a la mesa, pero no podía dejar esa gloriosa cantidad de información así como así. Después de comer, volví a ver el artículo y lo terminé de leer. En cuanto leí la frase: «En el tráiler hemos visto...», una sensación de alegría incontrolada y de impaciencia recorrieron todo mi cuerpo.



Normalmente en vuestra revista leo una noticia y paso la página a ver la siguiente. Aquel día no sucedió así. Encendí mi **PS3** y entré en el navegador web para ver lo que ya sabéis: la música, la luz detrás de las montañas, el niño, el grifo... de repente cautivaron mi corazón. Cuando vi la escena en la que el niño saludaba corriendo a su «compañero», que estaba encaramado a una columna, no pude evitar que se me saltasen las lágrimas. No sólo por los sentimientos que evoca, sino porque me dio a entender la mentalidad y el espíritu que el personal de este juego plasma en cada una de sus obras. Es increíble. Increíble...

Ese reportaje consiguió alegrarme el día completamente. Tantos meses de búsqueda por Internet... y aquí lo tengo. A lo mejor es porque soy una persona muy simple, pero ésta ha sido una de las noticias más importantes de mi vida. Muchísimas gracias por todo esto.

«La aparición de The Last Guardian es una de las mejores noticias de mi vida»

★Enviado Espacial★

Rodrigo nos muestra una nueva forma de ver vídeos de todo tipo, incluyendo HD, en nuestra PlayStation 3 sin convertir el formato:

Aunque cualquier ordenador puede transferir los datos de vídeo a la consola para ser reproducidos directamente a través de la red, hay muchos formatos que PS3, automáticamente, no reconoce. Para poder reproducir todo tipo de formatos sin convertirlos y sin siquiera extraer los datos del PC, he encontrado un programa llamado PS3 Media Server (http://ps3mediaserver.blogspot.com/), capaz de abrir un servidor multimedia en el PC y enviar por streaming todo tipo de vídeos a tu PlayStation 3 (incluyendo MKV).



El problema de la piratería

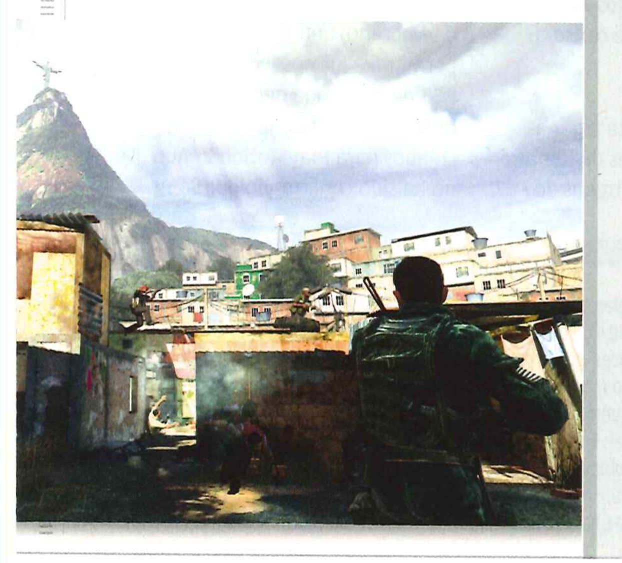
ÁLVARO DOMÍNGUEZ GÓMEZ. VÍA E-MAIL.

Hace poco leí un artículo sobre la entrevista al director de una conocida marca de desarrolladores de videojuegos. En ella decía que la piratería era un gran problema que nunca se solucionaría, a menos que hubiese un «cambio de mentalidad» en la sociedad.

Entonces fue cuando me pregunté: ¿Y por qué la sociedad debe dar el primer paso? ¿Acaso las compañías no pueden tomar la iniciativa? La piratería está mal, pero es que da que pensar el hecho de ir a una tienda y que por un videojuego (por muy bueno que sea) te pidan ¡70€! Con eso mis padres hacen la compra del mes...

Y aquí viene el motivo del título de esta carta... ¿Y si las compañías diesen el primer paso y disminuyeran el precio de sus productos? Las compañías SIEMPRE culpan a la sociedad, pero nunca ven su propia culpa.

«Si las compañías bajaran el precio de sus juegos, no habría tanta piratería»



¿SABÍAS QUE...

Capcom y **Namco Bandai** se han unido para crear un nuevo *hardware* para recreativa, así como títulos específicos para dicho sistema? Con un poco de suerte, **Namco** influirá lo suficiente para que se tome la base de su *System 357*, con un *hardware* muy similar al de **PS3**; así las conversiones para la consola de **Sony** serían casi perfectas.

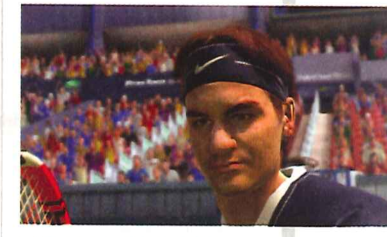
Aunque ***White Knight Chronicles*** ni siquiera se ha puesto a la venta en nuestro país, ya se ha confirmado el desarrollo de su segunda parte? **Level 5** ha mencionado recientemente que el juego está en pleno desarrollo... esperamos que no descuiden la versión occidental de la primera entrega por hacer el segundo *White Knight Chronicles*.

En Japón se pondrán a la venta nuevos *DualShock 3* de colores a partir de octubre? **Sony** ha confirmado que a partir del mencionado mes estarán disponibles en el mercado nipón los colores *Deep Red* y *Metallic Blue*. Esperemos que no tarden mucho en llegar a nuestro país.

A pesar del éxito cosechado por el primer *Valkyria Chronicles* en **PlayStation 3**, **Sega** ha confirmado que su segunda entrega está siendo programada en exclusiva para **PSP**? En japón aparecerá a finales de este año, tendrá muchas más misiones que la primera entrega para **PS3** e incluirá varios modos multijugador a través de la conexión Wi-Fi de la portátil de **Sony**.

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



VIRTUA TENNIS 2009 — **9,7**
IVÁN VÁZQUEZ GARCÍA
VÍA E-MAIL.
Se notan los diferentes botes en las distintas superficies, cosa de la que se ha hablado poco; un modo On-line con un adictivo modo de torneos y *grand slams* y la clasificación general de participantes harán que este juego tenga mucha más vida. ¡Ojo a la Copa Davis!



METAL GEAR SOLID 4
RAIDEN
VÍA E-MAIL


Al fin he terminado ***MGS4*** y sólo puedo decir una cosa: impresionante. Técnicamente espectacular, con una narrativa que ya quisieran algunas producciones de Hollywood y un modo On-line de lo más adictivo. No hay nada mejor.

PURE
MARKY MARK
VÍA E-MAIL


Hasta que no ha bajado su precio no me he atrevido con él y no puedo estar más arrepentido... ¡pero de haber tardado tanto! Espectacular y jugable como ningún título de carreras, no encontrarás un juego de deporte extremo a mejor nivel.

Consultorio

- Enviad vuestras consultas a: **Playstation Revista Oficial C/O'Donnell, 12 28009 Madrid**
- Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
- O manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
- Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



De aquí a final de año, Pro Evolution Soccer se convertirá en uno de los mayores protagonistas de la sección. Este mes ya nos ha llegado la primera pregunta «¿FIFA o PES?», pero os aseguramos que no será la última. Aquí estaremos para solucionar la duda.

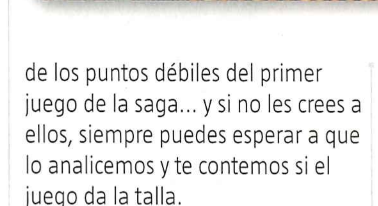
El nuevo Assassin's Creed

Hola, mi nombre es Jandy y soy un fan más de su estupenda revista. Me gustaría que me sacaran de unas cuantas dudas:
1 ¿Saldrá otro juego de *Ghost Recon* para PS3?
2 ¿Se sabe cuando saldrá *Bad Company 2* para PS3?
3 ¿Es una buena opción *Assassin's Creed 2*? El primero me pareció un poco repetitivo...

JANDY ANTONIO HERRERA, VÍA E-MAIL.

ASSASSIN'S CREED 2. La nueva entrega de la saga no sólo va a tener unos gráficos espectaculares. También promete superar con creces la jugabilidad de la primera entrega.

1 Sorprendentemente, sí. Y decimos sorprendentemente porque ha tenido más importancia la noticia de su retraso que la de su aparición. En teoría, tendría que haber aparecido a finales de este año, pero **Ubisoft** ha confirmado recientemente que se ha retrasado hasta 2010... Seguramente, tendremos más información sobre el juego después del verano.
2 Tendremos que esperar hasta el primer trimestre de 2010 para disfrutar de nuevo con las aventuras de la *Bad Company*. Una de las novedades confirmadas del juego es que volverá el equipo original del primer *BattleField: Bad Company*.
3 **Ubisoft** (y todos los que han tenido la suerte de jugarlo) aseguran que el planteamiento y el sistema de juego de *Assassin's Creed 2* le da mil vueltas al de la primera entrega. **Ubisoft** ha escuchado a los usuarios y ha mejorado cada uno de los puntos débiles del primer juego de la saga... y si no les crees a ellos, siempre puedes esperar a que lo analicemos y te contemos si el juego da la talla.

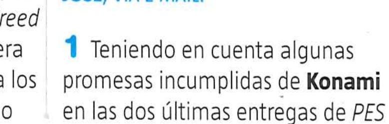




FIFA 10 Vs. PES 2010

Hola, soy José y me gustaría que me aclaraseis unas dudas:
1 Aunque quizá sea demasiado pronto, *¿PES 2010* o *FIFA 10*?
2 Quiero comprarme un juego y estoy dudando entre *Call Of Duty*, *inFamous* y *Resistance 2*; ¿con cuál os quedaríais vosotros?
3 ¿Es cierto que saldrá una actualización para PS3 que permitirá poner juegos de PS2 en todos los modelos de consola?

JOSÉ, VÍA E-MAIL.



1 Teniendo en cuenta algunas promesas incumplidas de **Konami** en las dos últimas entregas de *PES* y la impresionante evolución de la saga *FIFA* en los últimos años, no podemos esperar una súper milagrosa revolución en el nuevo *Pro Evolution Soccer*, aunque nos encantaría que *PES* volviera a estar en lo más alto... Es posible que el mes que viene la incógnita esté resuelta. Mientras esperamos, seguiremos jugando con *FIFA 10*.
2 Si cuando hablas de *Call Of Duty* te refieres a la cuarta entrega, nos quedamos con él. Si te refieres a ***World At War***, ***inFamous*** está muy por encima en nuestra lista de preferidos, seguido de ***Resistance 2***.
3 Así lo atestigua una patente registrada recientemente por **Sony**; todo parece indicar que, tarde o temprano, una actualización permitirá a los poseedores de una **PS3** de «segunda generación» disfrutar del catálogo de títulos creados para **PlayStation 2**. Aún no ha sido confirmado por **Sony**



PS3 Y LA «LUZ AMARILLA DE LA MUERTE»

Ayer mismo «murió» mi PS3; Ha aparecido el problema del *led* amarillo, he llamado al SAT, y me han dicho que es de la fuente de alimentación... ¿Me podríais decir algo sobre este tema?

ÁLVARO DOMINGUEZ, VÍA E-MAIL.

El problema de la luz amarilla suele significar, como tú bien dices, que la consola «ha muerto», aunque los motivos para que ocurra esto son muy dispares. El motivo más común es el sobrecalentamiento de la consola; si «encajonas» tu **PS3** en una estantería y no dejas espacio para que disipe el calor, seguramente tu consola acabe en el servicio técnico. Aunque es más inusual, un fallo de fabricación en la fuente de alimentación o en la soldadura de algunos de sus componentes también puede provocar la aparición de la llamada «luz amarilla de la muerte».



DUDAS MENORES

de forma oficial, pero no creemos que dicha confirmación tarde demasiado en surgir.

Novedades para PSP

Hola, me llamo Ginés y tengo importantes dudas que necesito resolver cuanto antes:
1 ¿Para cuándo estarán en Europa las tarjetas de prepago para *PlayStation Store* de PS3 y PSPgo?
2 Estoy interesado en adquirir el *COD 4*, ¿todavía sigue siendo una buena compra?
3 ¿Cuándo se podrá reservar ejemplares de *Assassin's Creed 2* y *Modern Warfare 2*?
4 ¿Para cuando puede estará lista la versión *3.00* para PS3?

GINÉS MORO JIMENA, VÍA E-MAIL.

1 Aunque recientes rumores apuntaban a que, junto con la aparición de **PSPgo** en el mercado se lanzarían las esperadas tarjetas prepago (supuestamente de 20 y 50 €), **Sony** se ha apresurado a desmentir dichos rumores. Quizá hasta la aparición de la nueva portátil no podamos confirmar el lanzamiento de ningún tipo de tarjeta prepago.
2 El primer ***Modern Warfare*** es capaz de «comerse» a muchos *shooter* actuales, tanto con su modo Historia como con su modalidad On-line. Hay grandes títulos como ***Killzone 2*** que lo superan en algunos aspectos, pero creemos que, en un futuro y, en perspectiva, ***COD4*** acabará siendo uno de los mejores títulos del género.
3 Tendrás que preguntarlo en tu tienda habitual; nosotros sabemos cuándo salen los juegos, pero las reservas son cosa de las tiendas.
4 Los rumores apuntan a una versión *3.0* en la que se podrán descargar parches en «segundo plano» y en la que podremos dar buena o mala reputación a los jugadores On-line entre otras cosas, pero no sabemos cuándo estará disponible.

EL TEMA DEL MES

¿Juegos en formato digital o en formato físico?

Me quedo con el método de compra físico

ALEJANDRO VÁZQUEZ JARÉN. VÍA E-MAIL.

La venta digital agiliza los trámites tradicionalmente comerciales, ahorra espacio (en el sentido físico de la palabra), permite a la comunidad de usuarios probar *demos* de próximos lanzamientos con sólo bajarlas...

Con todo ello y aún así, el formato digital no implica necesariamente mejorar lo presente. Para empezar, podemos decir que compramos un archivo (digitalmente corruptible y accidentalmente borrable), no tenemos una copia de seguridad (en este caso el correspondiente disco original) y no puede ser prestado entre los usuarios (ya que juego y consola se asocian mediante un código para evitar la piratería). Finalmente y de una manera muy personal quiero decir que me gusta poder tocar aquello por lo que pago, concretamente ojear las instrucciones, ver la portada y la contraportada y, sobre todo, el momento más dulce: almacenarlo con los demás títulos en la estantería correspondiente y ver cómo crece mi colección de videojuegos (y no necesariamente merma el espacio de mi disco duro).

De cualquier forma, hay algo que me encantaría saber a través de gente entendida en la materia, ¿hasta qué punto esta «revolución digital» resulta verdaderamente beneficiosa para el usuario? A lo mejor Sony y el ahorro en concepto de comercialización (y derivados) pueden dar algo de luz al respecto.

Beneficioso, pero sólo para algunos

ALEXIS. VÍA E-MAIL.

Por extraño que parezca, la decisión que ha tomado Sony con su nueva PSPgo afecta directamente a mi estado laboral. Me explico: trabajo en una gran cadena de tiendas de videojuegos y, teniendo en cuenta que nosotros, sobre todo, ganamos dinero con los juegos, podemos imaginar que no venderemos gracias a la nueva portátil...

Nuevo tema del mes para el nº 105.

«¿Qué opinas del control «gestual» para PS3 presentado en el E3? ¿Qué títulos exclusivos podrían aprovecharlo y cómo?»

¿Saldrá un nuevo Kingdom Hearts?

El único *Kingdom Hearts* que, al menos por ahora, ha sido anunciado para una consola *PlayStation* es ***KH: Birth By Sleep*** para la portátil de **Sony**. Eso sí, su aparición está confirmada por **Square Enix**, pero aún no se ha anunciado la fecha exacta de aparición.



¿Saldrá un nuevo LBP en PS3?

Sony ha confirmado recientemente la aparición de un nuevo *Little Big Planet* para **PS3**; será una edición especial con niveles de Internet y todos los extras descargables incluidos. La novedad llegará de mano de la versión exclusiva del juego para **PSP**.



¿Qué llegará después de MW2?

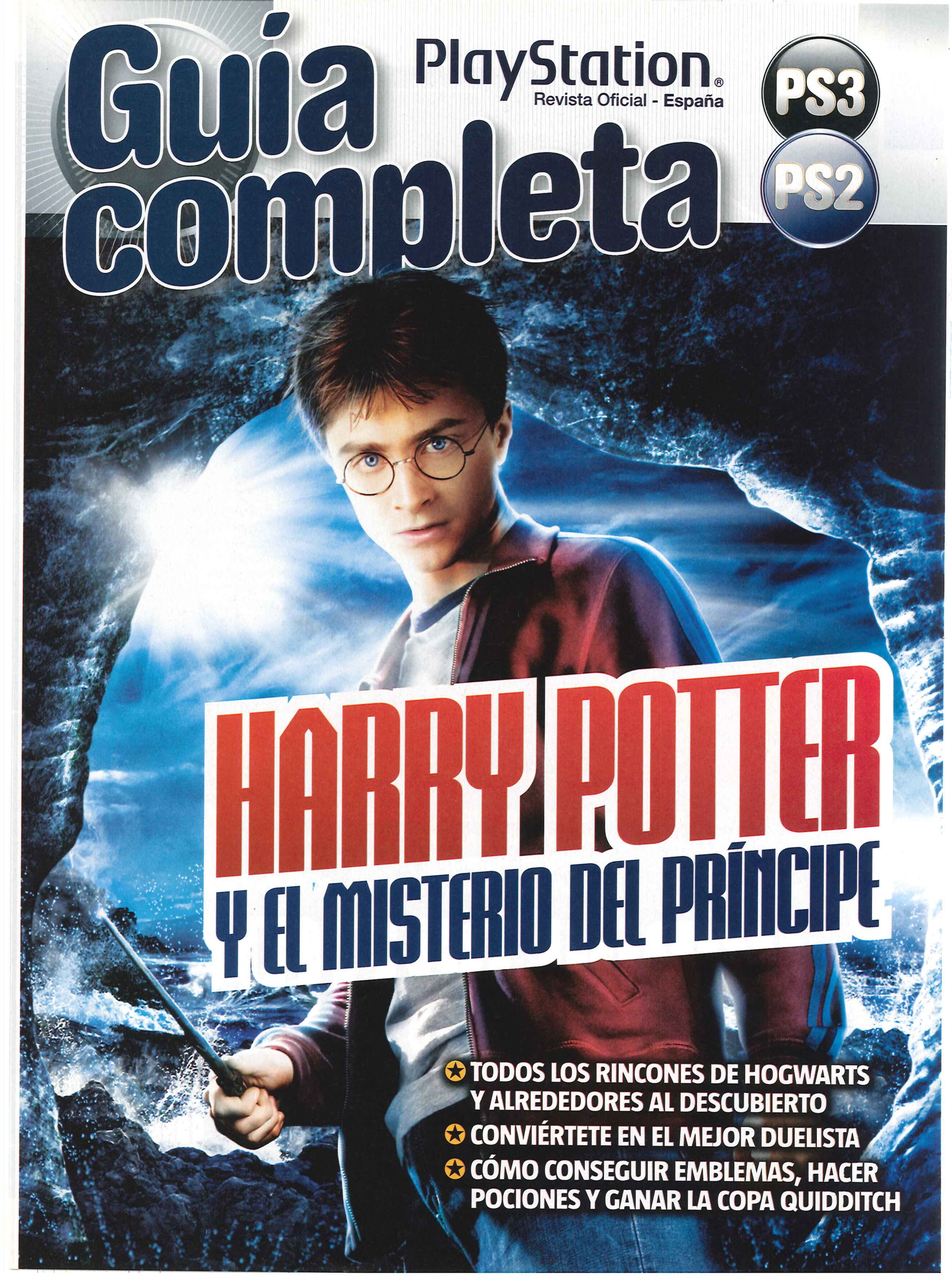
Si **Activision**, **Infinity Ward** y **Treyarch** continúan con la «tradición», la última compañía mencionada se encargará de desarrollar la siguiente entrega de la saga. Eso sí, aún no se conoce ni un detalle sobre su planteamiento, localización, desarrollo...

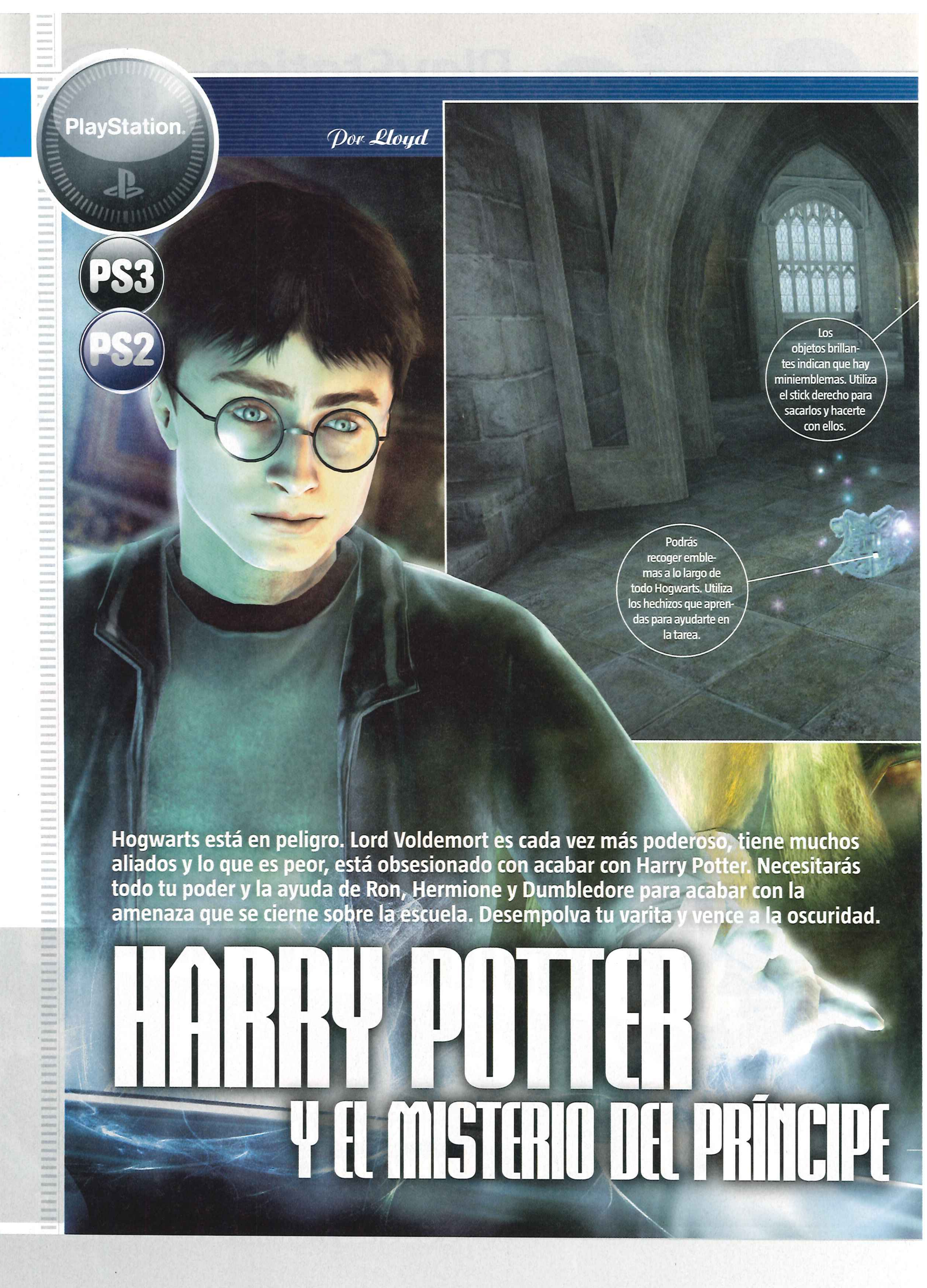
NÚMERO DE SEPTIEMBRE
REVISTA + CD-ROM
TODO LO QUE NECESITAS PARA DOMINAR LA FOTOGRAFÍA



A LA VENTA EL
27 DE AGOSTO

Este mes: Fotografía macro, compactas todoterreno, móviles con cámara, cómo utilizar un estudio y más...


Guía completa
PlayStation®
Revista Oficial - España
PS3
PS2
HARRY POTTER
Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
TODOS LOS RINCONES DE HOGWARTS Y ALREDEDORES AL DESCUBIERTO
CONVIÉRTETE EN EL MEJOR DUELISTA
CÓMO CONSEGUIR EMBLEMAS, HACER POCIONES Y GANAR LA COPA QUIDDITCH



Por Lloyd

Hogwarts está en peligro. Lord Voldemort es cada vez más poderoso, tiene muchos aliados y lo que es peor, está obsesionado con acabar con Harry Potter. Necesitarás todo tu poder y la ayuda de Ron, Hermione y Dumbledore para acabar con la amenaza que se cierne sobre la escuela. Desempolva tu varita y vence a la oscuridad.

HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

El castillo tiene unas dimensiones bastante grandes. Para hacer más rápido el camino utiliza L2 y así Harry esprintará.

ENCANTAMIENTOS

WINGARDIUM LEVIOSA
Este hechizo será el que más utilices en todo el juego. Por medio del stick analógico derecho podrás elevar objetos y lanzarlos para conseguir emblemas y resolver algún que otro puzzle.

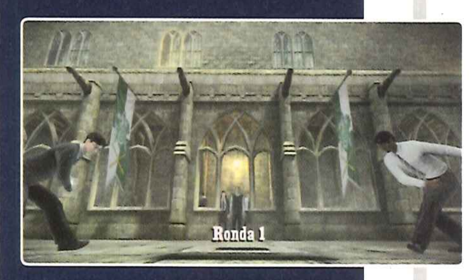


REPARO
Cuando te encuentres una palanca o un emblema roto utiliza este hechizo para regenerarlo. En combinación con Wingardium Leviosa te servirá para alcanzar los emblemas tras las verjas.

INCENDIO
Aprenderás este hechizo tras recoger a Luna en el cobertizo. Con él encenderás los fuegos artificiales para poder ir a la fiesta de Slughorn. No dudes en seguir usándolo en cada caja para conseguir emblemas.



Pasando el rato en Hogwarts



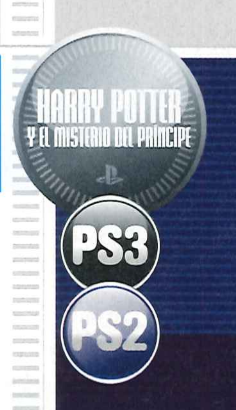
EL CLUB DE DUELO
Conforme avances en la historia podrás acceder a los clubes de duelo de todas las casas. En ellos podrás enfrentarte a los mejores en cada categoría hasta llegar al campeón de cada casa. Aunque no es estrictamente necesario ganar en todas las casas, te darán bonificaciones que mejorarán la potencia de tus hechizos, lo que agradecerás más adelante.



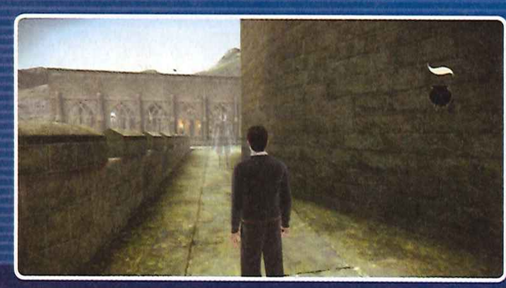
TRASTEANDO CON LAS POCIONES
En Herbología podrás realizar todas las pociones que vayas desbloqueando. Es un minijuego muy divertido que te picará para conseguir las mejores puntuaciones y además te reportará insignias para conseguir los trofeos del juego.



EL ETERNO QUIDDITCH
Como no podía ser menos, en esta nueva entrega podrás jugar partidos de quidditch que serán obligatorios para el modo Historia. Además tendrás la opción, como tarea secundaria, de hacer los entrenamientos anteriores a los partidos para conseguir premios.




Tu primer destino del juego será La Madriguera. Aquí aprenderás a volar y usarás tu primer hechizo.


Cuando estés desorientado y no sepas dónde ir llama al bueno de Nick para que te indique el camino a seguir.

Más crecidito y con una actitud más adulta, vuelve a Hogwarts el mago predilecto de muchos y odiado por otros tantos: Harry Potter. En esta nueva aventura tendrás que descubrir el pasado de Voldemort y evitar una conjura que se está produciendo dentro de la escuela. Tranquilo que estamos aquí para ayudarte.

Capítulo 1: La madriguera

El primer capítulo es una introducción para que te vayas acostumbrando a los controles y aprendas acciones básicas. Nada más empezar, tu primera tarea será la de aprender a volar con la **escoba** con la ayuda de Ginny. Utiliza el stick analógico izquierdo para moverte y pasa por las estrellas hasta que cojas la snitch. Al acabar ve a ver a Ron y a Hermione para a aprender a utilizar tu primer hechizo: **Wingardium Leviosa**. Usa el stick analógico derecho como te indica el tutorial y presta atención, ya que este hechizo te será de gran utilidad a lo largo de todo el juego.

Capítulo 2: Hogwarts 1

Habla con Luna y avanza atravesando el bosque en dirección al castillo. Por el camino te encontrarás con los primeros **emblemas** del juego. Recógelos para desbloquear numerosos extras ocultos. Verás que hay alguno de ellos que no puedes coger; no te preocupes ya que más adelante aprenderás hechizos que te facilitarán la tarea. No te olvides tampoco de los miniemblemas que podrás encontrar en los **objetos brillantes**. Para ello, acércate a alguno y dale dos veces al stick derecho hacia arriba para que aparezcan.

CONSEJO: Para ser más veloz a la hora de volar con la escoba, pasa por las estrellas evitando tocar los bordes y sin chocarte.

Al rico emblema

A lo largo y ancho de todo Hogwarts encontrarás emblemas que podrás recoger para desbloquear mejoras, extras y trofeos. Aquí van algunos consejos para encontrarlos todos.

EN CUALQUIER RINCÓN

Busca en todos los recovecos, paredes, habitaciones o detrás de cualquier objeto. Fíjate bien en el brillo que desprenden para encontrar los que estén más escondidos.

LEVÁNTALO TODO

Cuando encuentres algún objeto susceptible de ser levantado normalmente quiere decir que hay algún emblema cercano que se puede coger. Aprende a calcular la distancia sobre el emblema y lanza los objetos para hacerlos caer.

A REPARAR SE HA DICHO

Cuando veas trozos brillantes en el suelo o algún emblema se haya roto al caer, utiliza este hechizo para devolverlo a su forma original. Nada mejor que un buen hechizo para evitar el pegamento.

MALEZAS FUERA

Al principio del juego verás que hay emblemas que están rodeados por ramas que no te dejan cogerlos. Cuando consigas el hechizo Incendio lánzalo sobre éstas para que dejen libre tu deseado emblema.

COMBINAR ES ÚTIL

Utilizar los hechizos por sí solos te hará conseguir un buen número de emblemas, pero no todos. Algunos se encuentran rodeados de ramas y en altura o enteros pero detrás de una verja. En estos casos tendrás que combinar tus hechizos para conseguir los emblemas. No te preocupes que no es muy difícil.

HASTA DEBAJO DE LA CORTINA

Hay algunas banderas que cuelgan del techo y puedes tocarlas con el botón ⊗, hazlo y verás que más adelante se despliega otra. Tócalas todas hasta que caiga un emblema. Si fallas y se suben, vuelve a empezar.

Al llegar al círculo de piedras saltará una escena y entrarás directamente en el castillo.

Destila el filtro de Muertos en vida

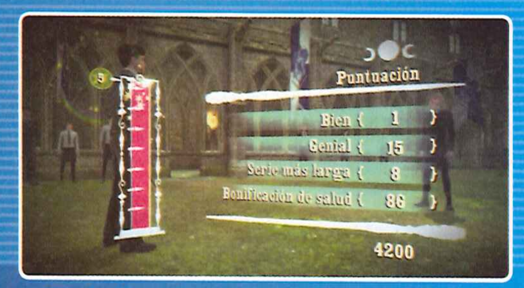
Utiliza el botón select para llamar a Nick Casi Decapitado que te indicará el camino hasta el **aula de pociones** (cada vez que te pierdas y no sepas dónde ir utiliza esta función). Baja por la Gran Escalera y ve hasta el patio interior. Ve recogiendo los emblemas que puedas y ayúdate del hechizo Wingardium Leviosa para recoger, **lanzando objetos**, los que no estén a tu alcance. Sigue a través del viaducto, baja la escalera de caracol y llegarás al aula de pociones.
La elaboración de pociones es uno de los **minijuegos** más divertidos y será fundamental para avanzar en la historia. Aunque ahora no tengas muchas opciones para realizar tus pociones, estate atento al tutorial que poco a poco irás aprendiendo más. Lo importante es ser rápido, tener cuidado a la hora de vaciar los frascos y evitar que salga **humo** para no perder demasiado tiempo.

Duelo con Ron

Tras terminar con éxito las tres pociones, sal fuera con **Ron** y utiliza tu primer atajo del castillo para llegar al Gran Comedor. Aquí aprenderás cómo prácticar los **duelos**. Muévete por el escenario y usa Desmaius con el stick derecho hacia arriba y Expelliarmus con los dos sticks a la vez hacia fuera. También es importante **esquivar**, cosa que podrás hacer con L2 y R2. Tras vencer a Ron se desbloquearán los duelos en el club de Griffindor (ésta es un tarea opcional que podrás realizar en cualquier momento).
Ahora toca una visita a **Dumbledore**, atraviesa la puerta enfrente del Gran Comedor y gira a la derecha hacia la estatua del águila. Después de ver a Dumbledore, dirígete al campo de **quidditch** y ve recogiendo todos los emblemas y miniemblemas que puedas de camino. Baja por la torre del



Así se quedo Katie Bell cuando se enteró de que no quedaban entradas para el concierto de los Wizard's Brothers.



Utiliza hechizos poderosos en tus duelos y evita que te quiten mucha vida para poder hacer puntuaciones increíbles.

reloj y llega hasta el patio donde Goyle nos ha tendido una **trampa**. Utiliza Reparo, descubre un nuevo atajo y avanza por el puente hasta el bosque donde **Goyle** te atacará. Véncele en un duelo y sigue a Katie por el túnel hasta la entrada al estadio. Para pasar el **entrenamiento** tendrás que atravesar las estrellas lo más rápido posible. Aprovecha también para embestir a los compañeros que te estorben y a los muñecos de trapo. Al acabar se desbloqueará el primer entrenamiento en el tablón de anuncios (podrás acceder a más a medida que vayas jugando partidos).

Deberes de Pociones de Ginny

Al salir verás que Ginny tiene que realizar una **Solución para Encoger** y tú, como buen caballero, le prestas tu ayuda. Para llegar al **invernadero** sube las escaleras y ve por la explanada en dirección al castillo hasta que veas una pequeña puerta con el rótulo de Herbología. Una vez que llegues tendrás que apuntarte al **club de pociones** y hacer una poción previa para que te admitan. De vuelta a ver a Ginny tendrás que darle una lección a **Crabbe** y al acabar, el capitán del club de duelo de Hufflepuff te invitará a su club. Aprovecha para aprender el hechizo **Proteggo** y cómo potenciar Desmaius. Por último, ve a ver a Ginny para llevarte un chasco y disfruta de la escena.
Un día nuevo amanece y lo primero que tendrás que hacer es asistir a tu primer **partido de quidditch**, nada más y nada menos que contra Slytherin. Para llegar al campo puedes utilizar el atajo de Danora Dodderidge en la Gran Escalera para llegar a la torre del reloj. En el patio vence al **estudiante** de Slytherin que te reta y sigue por el puente hasta el final, coge el camino de la derecha y atraviesa el túnel. Cerca del campo descubrirás un **nuevo atajo** para acceder a él desde la Gran Escalera. Usa el entrenamiento para mejorar tus destrezas y haz uso de ellas en el partido. Evita los golpes con el escenario, embiste a tu rival y ganarás sin problemas.

Lleva a Luna a la fiesta

Tras la escena que viene a continuación veremos a nuestro amigo Harry vestido con sus mejores galas para asistir a la fiesta de Slughorn. Ve en busca de **Luna** para asistir al evento. Para encontrarla tendrás que ir al patio que hay enfrente del Gran Comedor. Busca unas escaleras que van hacia abajo y sigue el camino hasta que encuentres el cobertizo. Una vez allí, aprenderás un nuevo hechizo: **Incendio**. Éste te servirá además de para lanzar los fuegos artificiales, para poder coger todos los emblemas que están rodeados de maleza.
Cuando hayas acabado de lanzar los fuegos dirige tus pasos hasta el **despacho de Slughorn**. El camino no tiene pérdida, ya que sólo tienes que seguir a Luna (aprovecha el trayecto para hacerte con todos los emblemas que puedas). Al llegar, la fiesta aún no ha empezado y Slughorn te mandará hacer un **ponche** para los invitados. De paso, aprenderás una nueva técnica para realizar pociones con la que podrás remover el contenido del caldero ayudándote del stick analógico derecho y haciendo giros completos lo más deprisa posible.
Tras la escena protagonizada por Malfoy sigue a éste y a **Snape** desde una distancia prudencial, evitando que te descubran. Escucha su inquietante conversación para poner fin a este capítulo.

Bellatrix I



Bellatrix, sierva del Señor Oscuro Voldemort, hará su aparición por primera vez en La Madriguera mientras estás de vacaciones de Navidad. Este será el duelo más serio que has tenido hasta el momento. Evita que se te acerque, ya que ella tiene más vida que tú y puede vencerte. Aléjate y lanza Expelliarmus hasta que le aciertes. Mientras esté en el suelo lánzale todos los Desmaius que puedas. Si se recupera esquiva y repite lo mismo.

Capítulo 3: Navidades en La Madriguera

Este capítulo, al igual que el primero, es bastante corto. En él básicamente tendrás que librar **tres duelos** en La Madriguera: dos de ellos contra Bellatrix y un último contra Fenrir para proteger a Ginny. Aunque tus oponentes tengan bastante vida no te preocupes, sé agresivo e intenta derribarlos con **Expelliarmus**. Una vez que estén en el suelo carga el hechizo **Desmaius**, lanza uno lo más rápido posible y carga otro para lanzarlo en cuanto tu rival se levante del suelo. Repite este proceso hasta que acabes con los dos.

Capítulo 4: Hogwarts 2

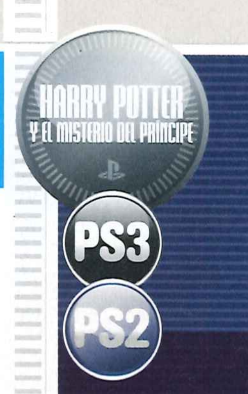
De vuelta al castillo de Hogwarts empezarás tu aventura en la biblioteca. Habla con Hermione sobre las sospechas que tienes sobre Draco y ve al **séptimo piso** a ver si puedes descubrir algo. Para llegar hasta allí se te abrirá un nuevo atajo a través del cuadro de **Temeritis Shanks** (si quieres, antes de entrar, puedes examinar esta zona para recoger un buena cantidad de emblemas).
Ya en la Gran Escalera ve subiendo hasta que llegues al séptimo piso, encuentra el recipiente de la **poción** que supuestamente ha usado Malfoy y ve al aula de pociones para que Hermione te eche un mano.
Para llegar al aula de pociones sólo tienes que bajar la escalera hasta el cuadro de **Basil Fronsac** que te llevará directamente. En el aula hablarás con



Estos son lo estragos que producen Bellatrix y Fenrir en La Madriguera tras fastidiarte las vacaciones de Navidad.



No es que tengamos nada en contra de Luna, pero hay que reconocer que aunque la chica sea muy lista está un poco tarada.





Los atajos se convertirán en una manera muy efectiva para evitar dar vueltas por un castillo que es bastante amplio.



Conforme vayas avanzando en la historia recibirás mensajes como este, que te avisan de que hay nuevas zonas disponibles.

Hermione, que está un poco picada y no muy dispuesta a colaborar contigo, así que tendrás que hacer uso de tus conocimientos de elaboración de pociones para descubrir que el brebaje de Malfoy era poción Multijugos.

El recuerdo falso de Slughorn

Aparecerás de nuevo en tu dormitorio y tienes que ir al **despacho de Dumbledore** tal y como indica Hermione. Para llegar, baja las escaleras hasta el hall y ve por el patio hasta la estatua del águila. Tapando tu camino verás a una **estudiante de Gryffindor** a la cual han robado un golpeador ruidoso. Enfúndate el traje de justiciero y habla con el miembro de Slytherin para convencerle que se lo devuelva. Como los estudiantes de Slytherin no suelen cooperar por las buenas, enfréntate a él y véncele en un **duelo** para devolver el objeto robado a su legítima dueña. Ahora ya podrás ir al despacho de Dumbledore, donde asistirás a una **escena** algo confusa y de paso, los aurores abrirán una nueva zona del castillo.

Entrenamiento de quidditch

La señorita McGonagall te busca en el **Patio de Transformaciones**. Ve siguiendo a Hermione y distánciate de ella cuando quieras para seguir recogiendo **emblemas**. Una vez que llegues, la capitana de duelo del equipo de Ravenclaw te ayudará a aprender un nuevo hechizo de combate: **Levicorpus** (es muy divertido lanzarlo y poner a tus enemigos del revés). También se te abrirá la posibilidad de vencer a los duelistas de Ravenclaw y descubrirás el **último atajo**, el del cuadro de Giffard Abbott que, como todos, podrás encontrar en la Gran Escalera.

Sin tiempo para descansar tendrás que ir al **campo de quidditch** para un nuevo entrenamiento. Utiliza el nuevo atajo para volver a la Gran Escalera y desde ahí sube hasta llegar al cuadro de **Timothy The Timid** para llegar al camino de la manera más fácil. En este nuevo entrenamiento ha subido un poco el nivel de dificultad. Ten cuidado con las embestidas de tus compañeros e intenta no golpearte con los **aros** cuando pases por ellos.

Interrogando a Slughorn

Una vez que hayas acabado sigue a Ron hasta **Pociones**. Antes de pasar por la zona de Herbología, te las verás con un estudiante de Slytherin que te obligará a combatir con él. Acaba con él y se desbloqueará el **club de duelo de Slytherin** que podrás encontrar en el Patio Empedrado. Sigue tu camino con Ron dejando atrás Herbología y el Patio de Transformaciones hasta que llegues al viaducto. Allí te encontrarás con Lavender y tendrás que ayudarla a recuperar sus «**libros voladores**» ya que el muy cobarde de Ron se esconde. Para recoger los libros utiliza el hechizo Wingardium Leviosa sobre el **bolso rojo** y ve moviéndolo con el stick analógico izquierdo hasta que los hayas recogido todos. Una vez que le cuentes la trola a Lavender para que Ron pueda salir, acaba tu camino hasta el aula de Pociones. Allí prepara el **elixir** que te manda Slughorn y habla con él para intentar averiguar más cosas sobre el pasado de **Tom Riddle**.

La Torre de Astronomía

Al salir al pasillo aparecerá un **estudiante de Slytherin** bastante antipático que te manda a la Torre de Astronomía donde supuestamente te espera la profesora McGonagall (con ésta zona desbloqueada ya tendrás todo el escenario del juego disponible).

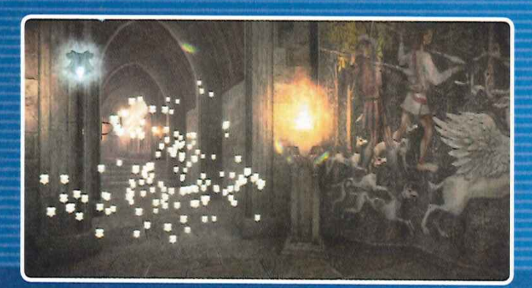
Para evitar dar un rodeo enorme al castillo te indicamos la manera más rápida de llegar: utiliza el **cuadro** del pasillo donde estás para llegar a la Gran Escalera. Una vez allí, sube hasta que llegues al atajo hasta el **campo de quidditch**. Baja las escaleras, gira a la derecha y sube otras escaleras hasta llegar a la explanada donde está el **club de duelo** de Hufflepuff. Cruza toda esta explanada como si fueras a ir a Herbología y antes de llegar coge el camino empedrado hacia la **derecha** en la bifurcación. Entra por la puerta del fondo y sube por la **escalera de caracol** que verás a tu izquierda. Sigue por la **apertura** que encontrarás a tu derecha y baja las escaleras hasta que llegues a otro pasillo que da a parar a una especie de **librería** con planetas colgados del techo.

Parece que la cita en la Torre de Astronomía era una trampa urdida por los estudiantes de Slytherin. Te tocará tener **dos duelos**: uno contra Goyle y otro contra Crabbe. Aunque tengan una cantidad ingente de vida, a estas alturas no deberían suponerte mucho problema. Utiliza la táctica de siempre, ayúdate si quieres de **Levicorpus** para golpearles tranquilamente y cúbrete con las estanterías cuando te ataquen. Al acabar con ambos, huirán y te dejarán encerrado en esta sala. Para salir de aquí utiliza el hechizo Wingardium Leviosa sobre la **palanca**, mueve dos veces hacia arriba el stick analógico derecho para romperla, de nuevo Wingardium Leviosa y **pasa la palanca rota** al otro lado de la verja. Déjala caer apretando el stick

Encerrado en la torre



Tras vencer una vez más a Crabbe y Goyle en La Torre de Astronomía, nos dejarán encerrados. Tú tranquilo: date un garbeo por esta zona y coge los emblemas que veas. Cuando acabes eleva la palanca con Wingardium Leviosa, lánzala para romperla, vuelve a elevarla y pásala al otro lado, déjala caer, repárala y vuelve a elevarla para dejarla en su lugar. Es más fácil hacerlo que decirlo. Esta táctica también es útil para recoger emblemas.


Con Harry embriagado por la poción Felix Felicis no podrás controlarle, pero sí hacerte con montones de miniemblemas.


¡Zas, Sectumsempra en toda la boca! Otra vez intentas lanzarme una maldición. Lástima que vaya a aparecer Snape.

derecho hacia dentro, usa **reparo** sobre la palanca y, por último, nuevamente Wingardium Leviosa sobre la palanca ya arreglada y dirígela hacia el orificio para escapar de aquí.

Ron enfermo de amor

En el dormitorio empezarás a hablar con **Ron** y verás que se comporta de una manera extraña. Parece que el muy glotón se ha comido unos **bombones** que pertenecían a Romilda y contenían un filtro de amor. Tendrás que controlar a Ron en una de las escenas más psicodélicas y a la vez pastelosa que se hayas visto nunca. Sigue a Harry hasta el **despacho de Slughorn** (no sin antes encontrarte con una anonadada Lavender) para ver si el profesor de pociones puede ayudarnos a solucionar el entuerto. Allí, como no podía ser de otra manera, tendrás que hacer tú mismo el **antídoto** para Ron. No es muy difícil la poción, pero ten cuidado con el humo para no perder mucho tiempo. Al terminar verás otra inquietante escena en la que Ron está a punto de palmarla. Sin tregua ni respiro y con Ron en la enfermería, tienes otro **partido de quidditch** para hacerte con la copa de este año. Para llegar al campo la forma más sencilla es bajar las escaleras de la torre del reloj, utiliza luego el atajo a la Gran Escalera y de ahí el cuadro hasta el campo. Haz primero el entrenamiento y luego dalo todo para conseguir una nueva victoria.

Draco y Sectumsempra

Amanece un nuevo día en Hogwarts y parece que **Katie Bell** se ha recuperado y ha salido de la enfermería después del accidente con el colgante embrujado. Tendrás que ir a visitarla al **Gran Comedor** a ver si averiguamos algo sobre lo que le ocurrió. Para llegar, baja las escaleras hasta el hall y allí atraviesa la gran puerta. Cuando llegues, Katie Bell no se acuerda de nada aunque parece que **Draco Malfoy** se revela al aparecer de repente. En cuanto le descubras saldrá huyendo y tendrás que perseguirle por todo el castillo hasta los **baños**. Utiliza L2 en las zonas despejadas para esprintar y que no se te aleje demasiado. Cuando le tengas acorralado no le quedará mas remedio que luchar, usa las **columnas** para cubrirte y atácale sin piedad. Una vez vencido intentará maldecirte y te protegeras con el hechizo aprendido del libro del Prícipe Mestizo, pero aparecerá **Snape** para salvar a su protegido y complicarte la vida (en la siguiente escena Harry esconderá el libro con la ayuda de Ginny y... bueno, mejor que lo veas tú mismo).

Recupera el recuerdo de Slughorn

No hay más remedio que conseguir ya la **información** que se niega a darnos Slughorn, así que Harry hará uso de la poción **Felix Felicis** e irá a Herbología por su propio instinto. En esta parte del juego no podrás manejar a Harry y la cámara cambiará a primera persona; sin embargo, utiliza el stick derecho para conseguir una cantidad ingente de **miniemblemas** gracias a la suerte de Harry. De camino aparecerán los cansinos de Crabbe y Goyle, aunque no tienes porqué preocuparte, ya que en tu estado eres totalmente invencible. Una vez llegues a Herbología y encuentres a Slughorn haz la **poción** para ayudarle (tampoco puedes fallar aquí) y convéncele para que te acompañe a ver a Hagrid a su cabaña. Una vez recuperes el **recuerdo** lleváselo a Dumbledore y pelea, una vez más, contra Crabbe de camino para disfrutar de la escena cuando le venzas.

La final contra Ravenclaw

Hoy es el último y definitivo partido de **quidditch** y por el incidente con Draco, Snape no nos permitirá jugar en un intento desesperado de evitar que ganemos la copa. En vez de Harry en este partido jugarás con **Ginny**, y será el más difícil, ya que habrá menos tiempo entre estrellas y será más complicado pasar por todas. **Evita** en la medida de lo posible los golpes fuertes y **embiste** a la buscadora de Ravenclaw para hacerte con el título de campeón. Tras la hazaña no habrá mucho tiempo de celebraciones y volverás a tomar el control de Harry.

La Torre de Astronomía II

Dumbledore te ha pedido que le ayudes a conseguir el **Horrocrux** que ha descubierto, pero antes de ir a verle tendrás que pasar por Herbología para hacer una nueva poción. La **Poción Herbovitalizante** es probablemente la más complicada de todo el juego. Usarás todas las técnicas aprendidas hasta el momento, será fácil que te aparezca humo y, como no seas rápido, el tiempo se te puede echar encima. Sé **paciente** y no te preocupes si tienes que repetirla más de una vez, **arriesga al principio** para intentar conseguir un colchón de tiempo y ve administrándolo después hasta que lo consigas.

A por la copa

Después de haber vencido los tres partidos anteriores de quidditch, te enfrentas a la final sin la ayuda de Harry. Utiliza a Ginny en su lugar en el puesto de buscador. Éste último partido es el más difícil debido a que es más fácil chocarse y el tiempo entre estrellas es menor. Asegura bien tu paso por la estrella, intenta no rozar los bordes para ir más rápido, mantén a raya con embestidas a la buscadora de Ravenclaw y la copa será tuya.

CONSEJO: Cuando tengas que remover un frasco en una poción hazlo muy suavemente para que éste no explote y pierdas tiempo.


Tened cuidado con el mando a la hora de hacer pociones, que en la redacción nos hemos cargado uno (bueno, me he cargado uno).


Slughorn vuelve como profesor a Hogwarts y tendrá un papel más importante de lo que puede parecer a simple vista.




Dumbledore ha protegido a Harry siempre que ha podido, aunque en este caso necesitará su ayuda.



Viendo la cara de Bellatrix no nos extraña que se haya pasado al lado oscuro, la verdad es que da un poquito de yu-yu.

Con la poción ya en tus manos tendrás que ir a la **Torre de Astronomía** nuevamente. Ve por la puerta del fondo del área de Herbología, sigue el pasillo hasta el final y sube las escaleras. Gira a la izquierda, sube la escalera de caracol, abre la puerta y otra vez a la izquierda. Llegarás a la biblioteca de Astronomía, mira entre las **dos estanterías** a tu izquierda y sube otra escalera más hasta llegar donde se encuentra **Dumbledore**.

Capítulo 5: La Cueva

Nada más verle te dará la opción de **prepararte** antes de ir a la misión. Puedes dedicarte a hacer las tareas opcionales ahora o más tarde, como tú prefieras. Una vez le hayas dicho que sí, Dumbledore hará uso de sus dotes de magia para teletransportaros hasta la entrada de una **cueva** donde ya fuera Tom Riddle y más tarde volviese convertido ya en Lord Voldemort.

Recupera el Horrocrux

Cuando acabe la escena y Dumbledore esté incapacitado, tendrás que defenderle de los **zombis** que salen del agua. La mejor manera de acabar con ellos es con **Desmaius sin cargar**, ya que es el hechizo más rápido. Te aparecerán **tres tandas** de enemigos que saldrán cada vez más deprisa del agua. No te descuides, lanza hechizos y muévete sin parar hasta que no quede ninguno, evitando que se te acerquen.

Capítulo 6: Hogwarts 3

El final está cada vez más cerca y Dumbledore te hace huir porque sabe que hay peligro. Draco Malfoy ha cumplido los peores augurios y hecho uso del **Armario Evanescente** de la Sala de los Menesteres. En cuanto Harry se esconda, Malfoy aparecerá y hará frente a **Dumbledore** desarmándole. Dumbledore intentará disuadirle, pero enseguida aparecerá Bellatrix junto a Fenrir, otros dos mortífagos y el traidor de Severus Snape, quien no tendrá contemplaciones.

Con Harry herido en lo más profundo, tendremos que perseguir a **Snape** para vengarnos por lo que ha hecho. En cuanto bajemos las escaleras de la torre nos aparecerá un **mortífago** en la librería. Aunque aparentemente parece peligroso, no podrá resistir un buen Expelliarmus y un Desmaius cargados mientras está en el suelo. Si consigue recuperarse cúbrete con las **estanterías** y repite el proceso. Cuando avances por el pasillo aparecerá otro mortífago más. Contra este no podrás cubrirte, así que ataca con todo y no le des respiro hasta que caiga.

Sigue persiguiendo a Snape y en la plaza te aperecerá **Fenrir**. Aunque tiene gran cantidad de vida es muy lento y no ataca con mucha frecuencia, con lo que podrás derrotarle sin mayor complicación. Por último, cerca de la cabaña de Hagrid tendrás tu último duelo del juego contra **Bellatrix**. En este último enfrentamiento la sierva del Señor Oscuro se ha vuelto más agresiva y esquiva mejor los golpes. Si no quieres arriesgarte mucho mantén las **distancias** con ella y utliliza Expelliarmus o Levicorpus para paralizarla y **Desmaius** para quitarle mucha vida. Aquí estarás al aire libre, así que estate atento a sus hechizos y **esquiva** con R2 y L2 para que no te dañe. Una vez que la venzas huirá con Snape y podrás disfrutar de la escena final del juego.

CONSEJO: Vencer al campeón de cada casa en los clubes de duelo potenciará tus hechizos permanentemente.

Bellatrix II



Esta mujer, por llamarla de alguna manera, no se cansa y vuelve a la carga para acabar con Harry. Esta vez viene más fuerte y con más energía que nunca. Es conveniente que antes del duelo hayamos recogido bastantes emblemas y ganado en las casas de duelo para tener más potencia y vida. Aguanta sus ataques esquivando continuamente y en cuanto te deje un resquicio intenta tirarla al suelo o paralizarla para atacar sin parar.

Capítulo 7: Ultimo día

Tras acabar la escena verás que el juego no acaba y que se te da la posibilidad de disfrutar de un **último día en Hogwarts**. Aprovecha para acabar todas las tareas que te queden pendientes: encuentra los emblemas que te falten, haz todas las pociones, vence en todos los entrenamientos de quidditch, conviértete en el campeón de todos los clubes de duelo, consigue todas las insignias, hazte con los trofeos que te falten y presume de buen mago.



DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

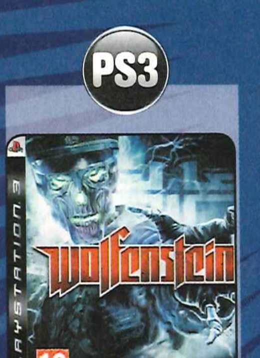
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España **64,95 €**

WOLFENSTEIN

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España **44,95 €**

G-FORCE LICENCIA PARA ESPIAR

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado 49,95 €

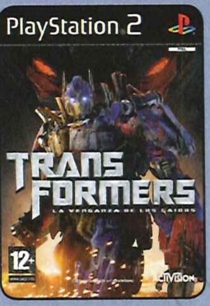
LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España **44,95 €**

UP

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PS2



PVP recomendado 39,95 €

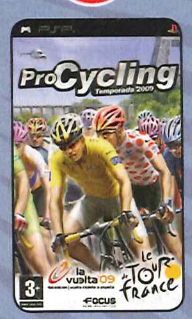
LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España **34,95 €**

TRANSFORMERS: LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

☐ AÑADIR AL PEDIDO







PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation. Revista Oficial - España **34,95 €**



PRO CYCLING TEMPORADA 2009

☐ AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE	APELLIDOS	EDAD
DIRECCIÓN	Nº	PISO
POBLACIÓN	PROVINCIA	CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO	NIF	E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2009







T!PS





DE SOBREMESA A LA PORTÁTIL EN UNOS MESES



EN PLATAFORMAS
LITTLE BIG PLANET PSP
(Sony C.E.)
Poco sabemos de la versión móvil de Little Big Planet. Pero si es la cuarta parte de bueno que la de PlayStation 3, ya será toda una joya.



INFILTRACIÓN
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
(KONAMI)
Ambientado 10 años después de Metal Gear Solid 3, Big Boss regresará para seguir contándonos su gran historia.



CONECTADOS
ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
(UBISOFT)
El nuevo Assassin's Creed de PSP contendrá una cualidad poco explotada hasta ahora: la conectividad entre PS3 y PSP.



1
RESISTANCE RETRIBUTION
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado ☐



2
PES 2009
evaluación 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami. 29,95€. +16 años jugado ☐





3
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
evaluación 9,0
Las cacerías monstruosas que tanto éxito cosechan en Japón vuelven a Europa.
Capcom. 39,95€. +12 años jugado ☐





4
PATAPON 2
evaluación 8,9
La carismática tribu de los Patapon regresa a PSP para plantearte nuevos retos a ritmo de pum pum chaka chaka.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐





5
LOCO ROCO 2
evaluación 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas vuelven a PlayStation Portable con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años jugado ☐

6
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
evaluación 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix 39,95€. +16 años jugado ☐

7
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
evaluación 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años jugado ☐

8
PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?
evaluación 8,8
Los simpáticos pingüinos de Disgaea llegan a PSP en un exigente plataformas.
Digital Bros. 39,95€. +7 años jugado ☐



9
BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
evaluación 8,0
¿Piensas que Zapatero es un actor de telenovela? ¿O que la capital de Álava es Tomelloso? ¡Entonces necesitas jugar a este Buzz!
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



10
ROCK BAND UNPLUGGED
evaluación 8,9
La saga musical de Harmonix se hace portátil con nuevos temazos y grupos. Desde Jackson 5 a Blink 182.
EA. 39,95€. +3 años jugado ☐

EL MEJOR DE...



AVENTURA ACCIÓN
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
19,95€ +18



CONDUCCIÓN
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
ROCKSTAR
39,95€ +12



LUCHA
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
29,95€ +16



SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16



DEPORTES
PES 2009
KONAMI
19,95€ +3



PUZZLE
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



PRINNY
THE ELF



ROCK BAND UNPLUGGED
NEMESIS



BUZZ ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
ANNA



DISSIDIA FINAL FANTASY
LAST MONKEY



ROCK BAND UMPLUGGED
EDGAR&CIA



GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS
LUCKY



DISSIDIA FINAL FANTASY
LLOYD



LOCO ROCO 2
WIKI

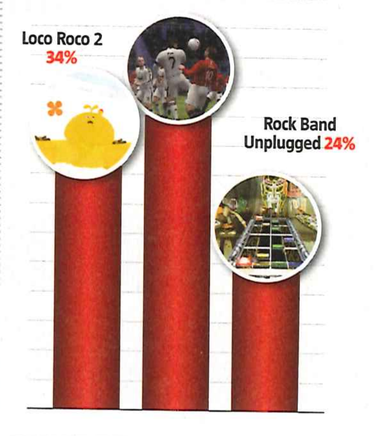
LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
2. **MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE** (CAPCOM)
3. **NFS CARBONO: DOMINA LA CIUDAD** (EA-PLATINUM)
4. **FIFA 09** (EA SPORTS)
5. **LOS SIMPSON** (EA-PLATINUM)
6. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.-PLATINUM)
7. **PACK GTA: LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
8. **NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES** (NAMCO BANDAI-PLATINUM)
9. **FIFA STREET 2** (EA SPORTS-PLAT.)
10. **PRO CYCLING TEMPORADA 2009** (FOCUS)



LA ESTADÍSTICA
LO MEJOR PARA LA PLAYA...

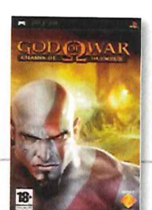
Muchos ya estaréis de vacaciones, otros las acabáis de empezar. Y ahora más que nunca nuestra PSP se hace indispensable para todos. Pero, ¿qué juego nos llevamos? ¿Cuáles son los títulos perfectos para disfrutar en la playa? A nuestro parecer, estos tres:



LUCKY
Y los tres juegos de aventuras que le engancharon definitivamente a la PSP.



RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA. Nunca me cansaré de alabar esta saga; igual mecánica, sí, pero misma diversión. **Sony C.E. 19,95 € +7**



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS. Emoción, un héroe encarado a su destino, espadas y un nivel muy dúctil de exigencia. Un juegazo. **Sony C.E. 19,95 €. +18**



PRINCE OF PERSIA REVELATIONS
Para estados de ánimo «especiales»: argumento oscuro, personaje oscuro, BSO oscura... Y plataformas. **Ubisoft. Desc. +18**





DEVASTACIÓN EN LA GRAN CIUDAD EN PS3



EMPIRE CITY
INFAMOUS
(SONY C.E.)
Una gran explosión (culpa de nuestro héroe o villano) causa el caos en la gran urbe de Empire City. No quedan muchos lugares para salir de fiesta...

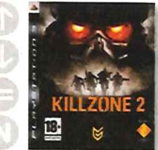


ASCENSION CITY
BIONIC COMMANDO
(CAPCOM)
Esta vez la culpa es de una banda terrorista. Detonan un arma experimental en Ascension City y adiós ciudad. Ahora, a saltar por las ruinas.



NEW YORK CITY
PROTOTYPE
(ACTIVISION)
En Prototype es un virus quien causa el caos en Manhattan. Bueno, y Alex Mercer también, que con sus grandes poderes hace casi todo lo que quiere.





1 =
KILLZONE 2
evaluación 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo, todo en uno.
Sony C.E. 49,95€. +18 años jugado☐

2 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐

3 N
BATMAN ARKHAM ASYLUM
evaluación 9,3
El esperado regreso del Caballero Oscuro está destinado a convertirse en la mejor aventura de la temporada.
Eidos. 59,95€. +18 años jugado☐



4 ↓
INFAMOUS
Un repartidor con poderes eléctricos en una enorme ciudad devastada. ¿Eres héroe o infame?
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐

5 =
RESIDENT EVIL 5
evaluación 9,3
Miedo, acción y unos zombis más temibles que nunca te esperan en el mejor survival action de la nueva generación.
Capcom. 59,95€. +18 años jugado☐





6 =
FALLOUT 3
evaluación 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 34,95€. +18 años jugado☐



7 =
RED FACTION: GUERRILLA
evaluación 9,1
La tercera entrega de este gran shooter abierto asalta la nueva generación para liberar Marte de la esclavitud.
THQ. 69,95€. +16 años jugado☐



8 =
FIGHT NIGHT ROUND 4
evaluación 9,2
El boxeo más brutal y realista por fin en nuestra PS3. Y tras muchos años de espera... ¡por fin con Mike Tyson!
EA Sports. 69,95€. +16 años jugado☐



9 N
THE KING OF FIGHTERS XII
evaluación 8,6
Uno de los juegos de lucha en 2D mas famosos de la época de las recreativas por fin en Alta Resolución.
Ignition. 59,95€. +12 años jugado☐





10 =
PROTOTYPE
evaluación 8,7
Eres Alex Mercer. Un extraño ser con capacidad de mutar su cuerpo a placer. Todo Manhattan será tuyo.
Activision. 69,95€. +18 años jugado☐

EL MEJOR DE...










AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
GRAND THEFT AUTO IV	MIDNIGHT CLUB: L.A.	STREET FIGHTER IV	FALLOUT 3	KILLZONE 2	FIFA 09	KILLZONE 2
ROCKSTAR	ROCKSTAR	CAPCOM	ATARI-BETHESDA	SONY C.E.	EA SPORTS	SONY C.E.
69,95€ +18	39,95€ +12	59,95€ +12	34,95€ +18	49,95€ +18	29,95€ +18	49,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS












BATMAN ARKHAM ASYLUM	BATMAN ARKHAM ASYLUM	INFAMOUS	NEED FOR SPEED SHIFT	INFAMOUS	RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES	VALKYRIA CHRONICLES	INFAMOUS
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CÍA	LUCKY	LLOYD	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **KILLZONE 2** (SONY C.E.)
2. **CALL OF JUAREZ 2: BOUND IN BLOOD** (UBISOFT)
3. **FALLOUT 3** (BETHESDA)
4. **PROTOTYPE** (ACTIVISION)
5. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2009** (THQ)
6. **COD 4: MODERN WARFARE ED. JUEGO DEL AÑO** (ACTIVISION)
7. **RESISTANCE 2** (SONY C.E.)
8. **NFS UNDERCOVER** (EA)
9. **GTA IV** (ROCKSTAR)
10. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT-PLATINUM)

GAME

DESCARGA DEL MES

FAT PRINCESS

Tras este genuino título y con una estética aparentemente infantil, se esconde uno de los juegos más originales y de mayor calidad de la store. Aunque la campaña para un jugador sea demasiado corta, por 14,99€ disfrutaremos de un entretenidísimo On-line con capacidad para 32 jugadores.

LLOYD

Con ganas de matar a todo bicho viviente no humano para olvidar el calor.



PROTOTYPE. Que te levantes de repente y pueda mutar tu cuerpo, volar y cambiar de apariencia es un excusa perfecta para matar a estos horribles seres infectados. **Activision. 69,95 €. +18**



RESIDENT EVIL 5. En esta entrega nos mudamos a África para erradicar la plaga de infectados que se ha extendido y vencer a impresionante jefes finales. **Capcom. 59,95 €. +18**



FALLOUT 3. Disfruta de tener total libertad en un entorno enorme asolado por las consecuencias de una guerra nuclear y acaba con seres de todo tipo y especie. **Bethesda. 29,95 € +18**







BUEN ROL PERO POCO CONOCIDO EN PS2..



A LA ACADEMIA
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
(DIGITAL BROS)
Ambientado en un campus, eres un aprendiz de alquimista con mucho que hacer hasta ser grande.



MUCHA AVENTURA
ATELIER IRIS 3: GRAND FANTASM
(VIRGIN PLAY)
Dos agentes aventureros a sueldo en busca de un peligroso libro. Un argumento algo típico, pero una jugabilidad fantástica.



ALMAS NÓMADAS
SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS
(VIRGIN PLAY)
En Nippon Ichi no saben hacer juegos malos. Soul Nomad es uno de sus últimos títulos. Rol por turnos de gran calidad.




1 = FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐




2 = PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐




3 = ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐




4 = PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



5 = WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
SONY C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐

6 N HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
evaluación 8,5
De vuelta a Hogwarts a descubrir el pasado de Voldemort y divertirnos mientras tanto.
EA Games. 39,95€. +12 años jugado ☐

7 = SINGSTAR POP 2009
evaluación 8,2
Singstar sigue creciendo. Pop 2009 te trae una selección de 30 temas del mejor pop nacional e internacional del momento.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



8 = MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



9 = NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4
evaluación 8,3
52 luchadores y nuevos modos de juego para el último título del anime.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐




10 = DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años jugado ☐

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	PARTY GAMES
SILENT HILL ORIGINS KONAMI 29,95€ +18	WIPEOUT PULSE SONY C.E. 39,95€ +3	NARUTO ULTIMATE NINJA 3 BANDAI NAMCO 29,95€ +12	ODIN SPHERE SQUARE ENIX 19,95€ +12	BLACK EA GAMES 19,95€ +16	FIFA 09 EA SPORTS 19,95€ +3	SINGSTAR QUEEN SONY C.E. 29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS







PERSONA 4	GOD HAND	HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE	AR TONELICO II	MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS	SINGSTAR	PERSONA 4	SINGSTAR QUEEN
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CÍA	LUCKY	LLOYD	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PES 2009** (KONAMI-PLATINUM)
2. **PACK GTA TRILOGY: GTA 3 + VICE CITY + SAN ANDREAS** (ROCKSTAR)
3. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
4. **SINGSTAR POP 2009** (SONY C.E.)
5. **FIFA 09** (EA SPORTS-PLATINUM)
6. **CALL OF DUTY 3** (ACTIVISION-PLATINUM)
7. **NEED FOR SPEED UNDERCOVER** (EA)
8. **GOD OF WAR 2** (SONY C.E.-PLAT)
9. **HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE** (EA)
10. **UP** (THQ)

GAME

A QUÉ JUEGA ... Sandra Blázquez

BUZZ! DE PSP

La actriz que interpreta a la mala malísima de Física o Química, Alma, nos confesó que su juego favorito es Buzz! Concurso De Bolsillo de PSP. Y el modo con el que mejor se lo pasa es Pasa la Bomba. «Me pongo muy nerviosa, pero es súper divertido», explica la actriz.

LAST MONKEY

Los juegos más odiados (o incomprendidos) de nuestro particular gurú.



STAR WARS BOUNTY HUNTER. Nemesis pretendía hacernos creer que la intro de este juego era la mejor de la historia... Nadie le creyó, evidentemente. **Lucas Arts. Descatalogado.**



UNLIMITED SAGA. A a pesar de venir firmado por Square Enix, fui incapaz de aguantar más de cinco minutos. Totalmente incomprensible. **Squaresoft. Descatalogado.**



ICO. Obra maestra para muchos, el sopor me invadía cada vez que contemplaba a alguien jugar con este título, tan lento como sobrevalorado... **Sony C.E. Descatalogado.**

CONCURSO

¡PARTICIPA!

Para celebrar el lanzamiento de Fat Princess en PlayStation Store, Sony C.E. te invita a conseguir uno de estos 5 mandos DualShock 3 para PS3. Si quieres optar a uno de los premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de septiembre de 2009.

REGALAMOS 5 DUALSHOCK 3

FAT Princess

SON NECESARIOS EL SERVICIO DE BANDA ANCHA EN INTERNET Y LA CUENTA DE PLAYSTATION®NETWORK. PLAYSTATION®NETWORK ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES Y PUEDE QUE NO ESTÉ DISPONIBLE. CONSULTE EU.PLAYSTATION.COM/TERMS. LOS JUGADORES MENORES DE 18 AÑOS NECESITARÁN PERMISO DE SUS PADRES O TUTOR LEGAL.

¿Cuántos jugadores simultáneos permite Fat Princess?

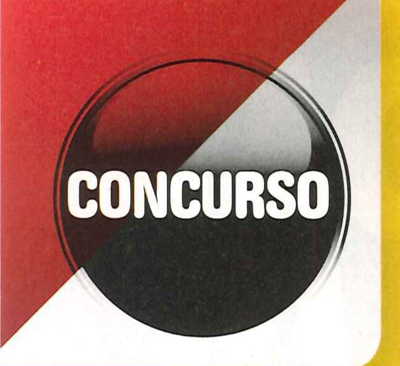
A) 32 B) 2 C) 256


PLAYSTATION 3


¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra fatps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: fatps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de septiembre de 2009.



¡PARTICIPA!



Digital Bros y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 20 emocionantes juegos de ciclismo Pro Cycling Temporada 2009 para PSP. Si quieres optar a uno de los 20 premios que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 13 de septiembre de 2009.

REGALAMOS 20 JUEGOS

¿Qué famoso ciclista estuvo en la presentación del juego?

A) Eddy Merckx B) Giulio Jamboretto C) Perico Delgado



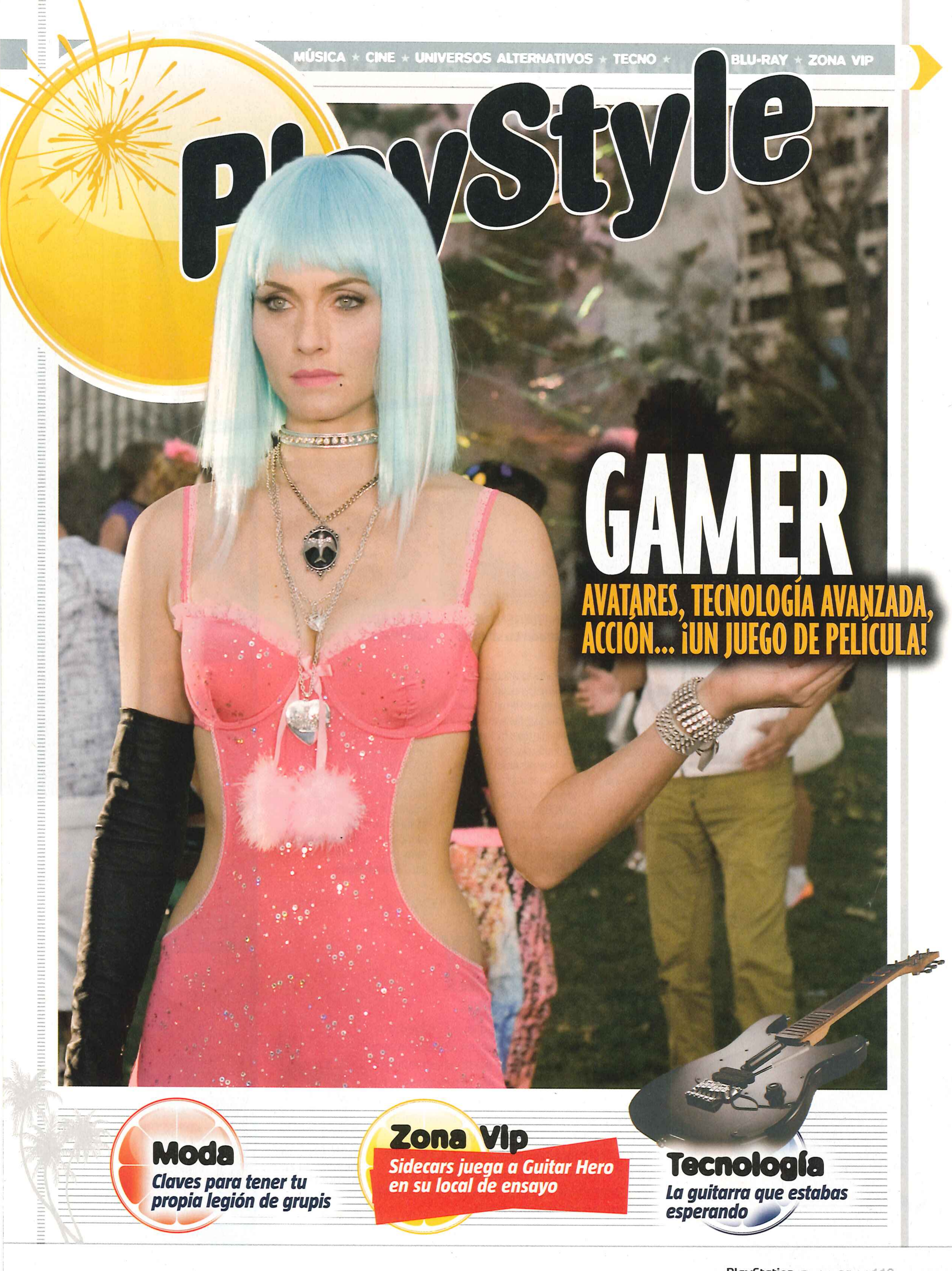
PSP PlayStation®Portable



¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra props espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: props A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 13 de septiembre de 2009.

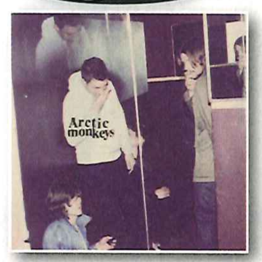

MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
GAMER
AVATARES, TECNOLOGÍA AVANZADA, ACCIÓN... ¡UN JUEGO DE PELÍCULA!
Moda
Claves para tener tu propia legión de grupis
Zona Vip
Sidecars juega a Guitar Hero en su local de ensayo
Tecnología
La guitarra que estabas esperando

Rincón del Jugón



El tracklist de la nueva entrega del juego de fútbol más esperado, FIFA 10, cuenta con un tema «made in Spain»: Hacen falta dos días de Macaco. Las 38 canciones restantes proceden de otros 25 países como Brasil (Favela Rock de Afrovots), Italia (Donna Famosa de Fabri Fibra)...

TE RECOMENDAMOS



ARCTIC MONKEYS
Humbug

★★★★☆

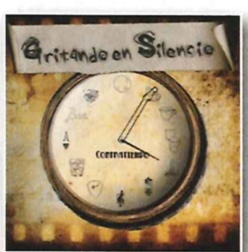
Los niños mimados de U.K. presentan una decena de nuevas canciones con hilarantes, pero bien definidas, melodías que recuerdan (algunos acordes) a la psicodelia. Y es que, siendo producido por Josh Homme (cantante de *Queens Of The Stone Age*) y James Ford, han conseguido reforzar su distintivo estilo con temas como *Crying Lightning*. Los británicos se hacen más y más grandes. / **Domino**



LUKAS CON K
Tienda de muñecas

★★★☆☆

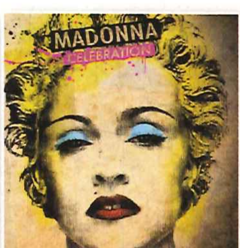
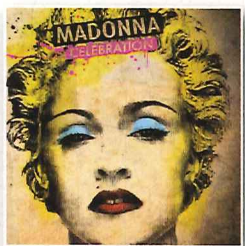
Este chico dará que hablar entre las más jovencitas con sus enérgicas canciones llenas de frescura *teen*. No se aleja de lo que ya se puede escuchar dentro del *pop-rock*, pero Lukas tiene aparte su propia personalidad: las letras y una actitud forrada de ilusión y fuerza desgarradora. El *single* de presentación *Pornostar* explica lo que es el disco en sí: sugerente, sugestivo, explosivo... / **Vale Music**



CONTRATIEMPO
Gritando en silencio

★★☆☆☆

Siete años tocando en el anonimato, haciendo sonar su música en la red (¡100.00 descargas!), tiene su recompensa: un disco (grabado y producido por ellos mismos) con 14 temas en los que han colaborado Iratxo, Albertucho y Fernando Medina, entre otros. Bases rítmicas aceptables, con cierto regustillo a *rock* y *blues*, y letras cargadas de amor y desamor que enganchan. / **The Borderline**

MADONNA
Celebration

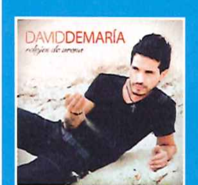
★★★☆☆

Tras su visita a España, la ambición rubia insaciable celebra su 30 aniversario con el lanzamiento de este grandes éxitos (el más completo de todos). Además de temazos como *4 Minutes, Vogue, Express yourself* o *Everybody*, incluye dos *singles* inéditos. Y para que todo esté a la altura de *Hard Candy*, las canciones más añejas de su carrera han sido remasterizadas. / **Warner Music**

Otros lanzamientos



I LOOK TO YOU
Whitney Houston



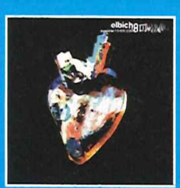
RELOJES DE ARENA
David Demaría



ÁLBUM DE CUBA
Lucrecia



ANTES DE QUE CUENTE DIEZ **Fito**



EL BICHO
Deimaginar

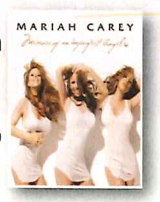




MARIAH CAREY

Esta mujer se quiere mucho...

... Nada más y nada menos que tres imágenes de ella misma en la portada para mostrar que «hay un montón de emociones diferentes e historias en el disco», en palabras de la propia Mariah. Así, se pueden escuchar baladas (al son del siempre clásico estilo de la Carey), pop y, algo «inexplotado» en su discografía, temas bailables como el *single* debut: *Obsessed* (por cierto, bastante mejor que *Touch my body*, 2008). Todo ello aderezado con el *R'N'B* al que nos tiene acostumbrados y con la habitual ambición de alzarse al nº1 de las canciones más escuchadas. Ingredientes no le faltan.



MARIAH CAREY
Memoirs of an imperfect angel
Universal


★★★☆☆



EL INCENDIO
Melodías alegres y llenas de color, como siempre. Pero esta vez bajo una nueva temática: el amor, con sus sentimientos a flor de piel. Ellos siempre están en continua evolución.

Entrevista con...

SIDONIE

«Si Sidonie fuera un videojuego sería como un Final Fantasy, lleno de fantasía y color»

Tres palabras que definen El Incendio.
Amor, terraza y Londres. Todas las canciones hablan de amor. Terraza porque no sabríamos grabar en otro sitio que no fuera en el *Blind Record* de Barcelona, que tiene una terraza espectacular donde se ve el mar. Y Londres porque fue la culminación, no sólo sonora de la grabación en Abbey Road, sino porque fue una especie de fin de fiesta entre nosotros tres y los tres productores del disco.

El disco se masterizó en Abbey Road, donde lo hicieron *The Beatles*. Siendo grandes *fans* de ellos, ¿fue inspirador?
¡Buff! Imagina, fue llegar allí y besar el suelo. Como homenaje a *The Beatles,* nos escapábamos a la terraza donde ellos «descansaban» para «descansar» nosotros también (risas).

¿Cómo son los personajes de *El Incendio*?
Esta vez no hay personajes, somos nosotros 100%. Al principio daba vergüenza; decir «te quiero» cuesta mucho, pues imagina cantarlo y que quede grabado para siempre.

Si Sidonie fuera un juego, ¿cuál sería?
Un juego lleno de fantasía y color, como un *Final Fantasy*. Un juego en el que no dejan de pasar cosas, llenos de personajes curiosos y fantásticos.

¿Una canción de *El Incendio* para un *Guitar Hero o Rock Band*?
Sidonie no es un grupo de muchos solos de guitarra en sus canciones, pero *El incendio* podría encajar para tocarla con guitarra y *Al viento* para ser tocada con la batería.

¿Un juego como *GH* puede fomentar la creación de nuevos grupos de música?
A cualquier chaval que juegue al *GH* le puede entrar el gusanillo de tocar una guitarra/batería de verdad, e incluso formar una banda con sus amigos. Nosotros empezamos a tocar la guitarra con una cuerda o dos, y ahora las nuevas generaciones con un videojuego (risas).

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Marc Ros: voces, guitarra; Jesús Senra: voces, bajo; Axel Pi: batería.

CDETECA
El incendio (2009), Costa azul (07), Fascinado (05), Shell Kids (03), Let it shine (02), Sidonie (01), Dragonfly (00).

DE QUÉ VAN
De no tan indies, se han abierto al amor y sincerado consigo mismos después de nueve años.

POR ANA MÁRQUEZ



EL SINGSTAR DE *Ellos...*

... es Pop 2009 tanto en PS2 como en PS3. En esta edición se ha incluido el single debut de Sidecars, Muy bien, junto con el videoclip original. Seguir la letra y entonar como Juancho es todo un desafío.

Juancho (voz) con el micro de SingStar y Manu (guitarra), Gerbas (bajo) y Ruly (batería) en el local de ensayo con los instrumentos de GH.

SIDECARS

AUTÉNTICA FILOSOFÍA ROCKANDROLLERA

Transformamos el local de ensayo de la banda madrileña en escenario para jugar a Guitar Hero y SingStar. El resultado: Héroes del Rock.

Un grupo que está a punto de explotar de éxito... está en ebullición y en su caldero ya cuecen dos premios: Mejor Banda de Rock Alternativo premiado por la Academia de la Artes y las Ciencias de la Música (2009) y Premio de la Noche en Vivo concedido por las salas de fiesta de Madrid (2008). Y es que **Sidecars** si destaca por algo es por la calidad de sonido en los directos, y no queríamos perdérnoslos. Llevamos nuestras «herramientas» a su local de ensayo y los transformamos en una banda de *Guitar Hero*. ***«Juegos como Rock Band o Guitar Hero te enseñan cómo es la cultura rock, te permiten transportarla al salón de tu casa y te hacen sentir por unos momentos una estrella de rock»***, explica Juancho con micro de *SingStar* en mano (cantante de **Sidecars**). Y Manu (guitarra) continúa diciendo: ***«cuando nos enteramos de que nuestra canción Muy bien se había incluido en SingStar Pop 2009 propuse a Juancho, Gerbas (bajo) y Ruly (batería) que nos reuniésemos en mi casa para cantar el tema. Quien obtuviera más puntos, ¡tendría que cantar durante la gira (risas)! Al final hemos estado tan liados con los conciertos que no lo hemos podido hacer»***.

En septiembre tienen previsto ponerse con la grabación de su segundo disco. ***«No queremos dejar descansar a los que ya nos conocen»***, comenta Gerbas y Juancho continúa: ***«Los pilares de nuestra música son grupos que ya han vivido lo suyo, por eso buscamos un sonido rockandrollero. El segundo no sé como lo haremos, pero nuestro primer disco fue grabado en directo para que tuviese un sonido duro, compacto y a la vez un pelín sucio»***. Fue producido por Leiva de *Pereza* pero, aunque es hermano de Juancho y a primera escucha pueda sonar muy Pereza, nada tiene que ver con él. **Sidecars** tiene mucha personalidad y un sueño por el que se deja la piel todas las noches encima de un escenario. Tocar en la plaza de toros de Las Ventas. ***«Cuando voy en metro, muchas veces me bajo en la estación de Las ventas. Miro la plaza y me digo "algún día te conquistaré". El día que tocas allí te consolidas como banda»***, concluye Juancho.

«GH y Rock Band te enseñan cómo es la cultura rock»

POR ANA MÁRQUEZ



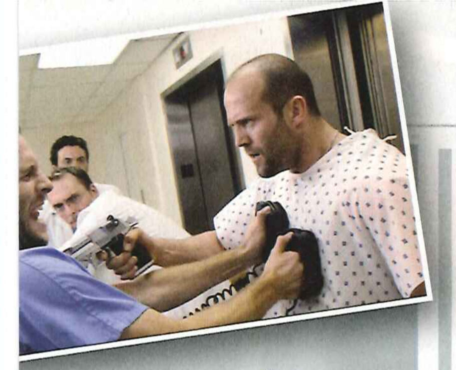
GAMER

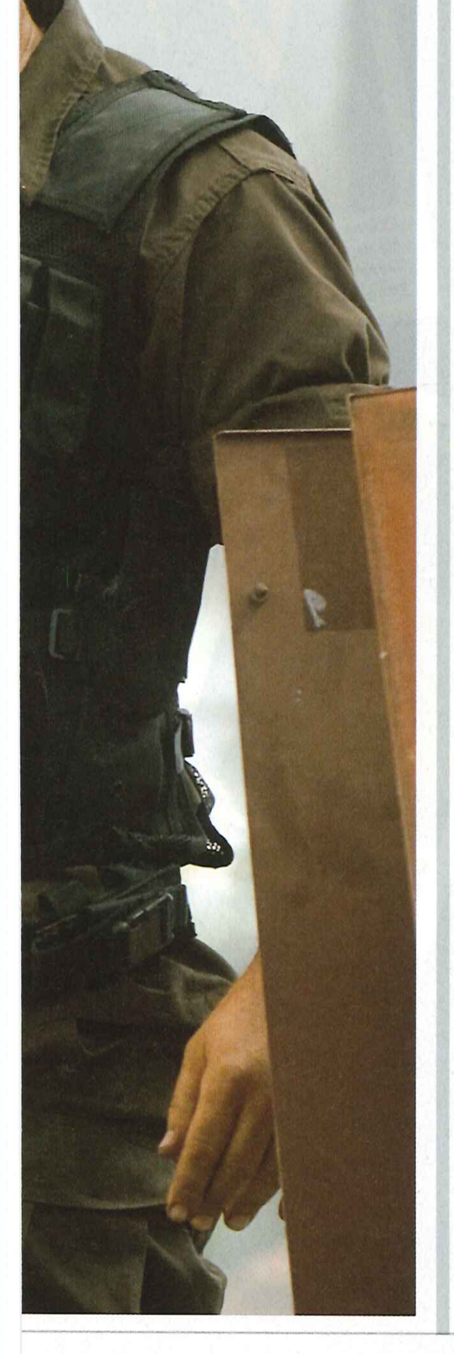
En este juego rezarás por no ver el «Game Over»

No conocemos a nadie que no haya quedado impactado por las dos películas de *Crank* (pronto trilogía, con una entrega que se rumorea que será en 3D). Muchos las odian, muchos las adoran, pero en estos tiempos de uniformidad las rabiosas epopeyas de humor bruto y violencia extrema de Mark Neveldine y Brian Taylor han conmocionado el cine de acción, quizás para siempre. Por eso, hay expectación con la nueva película del dúo de directores, una película aparentemente más sosegada en lo estético, pero parece que igualmente reflexiva acerca de los engranajes de la acción: nada menos que un filme sobre los límites de la violencia virtual y su relación con los videojuegos.

En un futuro cercano, el videojuego *Slayers* congrega a cientos de adolescentes que se matan virtualmente a tiros sin saber que los personajes que controlan son seres humanos reales, encarcelados y obligados a participar en el macabro juego. Kable, el imbatible héroe de *Slayers* (interpretado por Gerard Butler, de *300*), intenta escapar de este infierno virtual con vida para arreglar cuentas con el creador del invento, Ken Castle (Michael C. Hall, protagonista de *Dexter*). De estética áspera y volumen contundente, ***Gamer*** promete ser todo un punto y aparte en las películas que adaptan videojuegos... aunque no se inspire en ninguno concretamente.

Título original
Gamer
Directores
MARK NEVELDINE Y BRIAN TAYLOR
Reparto
Gerard Butler, Michael C. Hall, Amber Valetta, Logan Lerman, Terry Crews
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
ON PICTURES
www.gamerthemovie.com





CRANK, EL ACABÓSE DEL CINE DE ACCIÓN

Con solo dos películas, Neveldine y Taylor han puesto patas arriba lo que hasta ahora conocíamos como cine de acción: *Crank* y *Crank 2* son, posiblemente, las películas de acción más aceleradas, descerebradas, excesivas y escandalosas de todos los tiempos. *Crank* ha matado y resucitado el cine de acción. ¡Viva *Crank*!



UP

O cómo elevar la animación a cotas artísticas

Título original
Up
Director
P. DOCTER Y B. PETERSON
Género
Animación
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
THE WALT DISNEY STUDIOS
www.disney.es/Up

Sólo **Pixar**, después de hacer que un robot viejucho entrara en nuestros corazoncitos, podía lograr que un anciano se convirtiera en el héroe del verano. Con un *look* a lo Spencer Tracy y una historia romántica a prueba de edades, ***Up*** nos traslada a la esencia del ser humano con las mejores técnicas de animación. Hace meses que un compañero de nuestra revista viajó a los estudios de **Pixar** en EE.UU. y allí conoció a Enrique Vila, uno de los animadores de la productora estadounidense que hizo las américas desde su Valencia natal y ya es parte esencial de la que, posiblemente, sea la mejor productora de dibujos animados del mundo. Vila nos relataba la meticulosidad con que su compañía mima sus filmes, desde la historia hasta la estética. ***Up*** es su máximo exponente hasta el momento y lo mejor es que está llamada a entrar en el Olimpo de los clásicos.



RESACÓN EN LAS VEGAS

¿Pero qué demonios hicimos anoche?

Sin llegar a los delirios de la memorable *Colega, ¿Dónde Está Mi Coche?*, los tres protagonistas de ***Resacón En Las Vegas*** despiertan en un hotel de Las Vegas tras una épica despedida de soltero, sin recordar nada y encontrando en la habitación un tigre, un bebé, muebles destrozados... pero sin rastro del novio. Retrocediendo sobre sus pasos, y a 24 horas de la boda, irán recopilando pistas sobre esa noche infernal, en un *tour de force* que incluye mafiosos chinos, bailarinas exóticas y al mismísimo Mike Tyson. Aunque sin alcanzar la brillantez de su anterior película (la ya clásica *Aquellas Juergas Universitarias*), la nueva obra de Todd Phillips tiene momentos realmente divertidos, casi siempre protagonizados por el demencial Zach Galifianakis.

Título original
The Hangover
Director
TODD PHILLIPS
Reparto
Bradley Cooper, Ed Helms, Zach Galifianakis
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS
warnerbros.es/hangover

OTROS ESTRENOS

Hazme Reír



Cómicos de stand-up, actores y otros coyotes

En su cuarta película como director, Judd Apatow arroja una carga de profundidad al universo de los cómicos, tanto los que han tenido éxito como los que malviven, micrófono en mano.

G-Force



Cobayas y acción en 3D

Los estudios **Disney** siguen apostando fuerte por el cine familiar en tres dimensiones. Su última película nos presenta a unos roedores espías, uno de ellos con la voz de Penélope Cruz en la versión original.

Exorcismo en Connecticut



Se vende casa, con fantasma incluido de serie

¿Qué pasaría si descubrieras que tu nueva casa fue una funeraria en los años 20? ¿Y que no estaba tan desocupada como parecía?

TRÁILERS



THE LOVELY BONES

www.lovelybones.com

Un *bestseller* demoledor (*Desde mi cielo*), llevado al cine por Peter Jackson. Susie narra, desde el mas allá cómo fue asesinada y cómo su familia da caza a su verdugo.



TRON LEGACY

disney.go.com/disneypictures/tron/

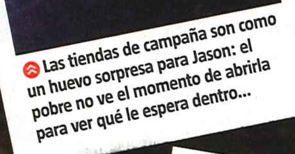
La peli pionera en la animación por ordenador regresará en 2010. De momento, aquí está el tráiler, con las icónicas motos de luz.

POR PEDRO BERRUEZO, SUNSHINE Y BRUNO SOL





«Creo que he oído algo... afuera». Esta frase, clásica del género slasher, es toda una invitación para que el asesino nos tronche el alma. Ya verás, mona... tú espera.



Las tiendas de campaña son como un huevo sorpresa para Jason: el pobre no ve el momento de abrirla para ver qué le espera dentro...

Otro susto icónico de la saga Viernes 13, amorosamente integrado en el remake: el ataque sorpresivo de Jason, atravesando una ventana. ¡Yuujuu!



El botellón y los bailes lascivos son dos deportes de riesgo en el universo Viernes 13. Es beber un poco a morro y estar ya sentenciado al machetazo.



¿Quién te mandaba hacer esquí acuático en top-less sobre Crystal Lake?. Luego no me llores si Jason te está esperando en la orilla... sin llevarte una toalla.

Los guiños a la saga clásica son constantes: al principio veremos a Jason lucir el saco cabecero de Viernes 13: 2ª Parte (1981).

VIERNES 13

Jason resucita para el cine... sin olvidar sus malos hábitos

BLU-RAY DVD Y nosotros, los *fans* de Mr. Voorhies, encantados de que nuestro *psychokiller* favorito continúe con su encomiable labor de defenestrar campistas lascivos. Cuando uno se acerca con ganas de mambo a la orilla de *Crystal Lake*, ya sabe lo que le espera: una muerte atroz tras una buena ración de sustos. Así sucedía en 1980, cuando arrancó la saga *Viernes 13*, y así se cumple en este *remake*, propiciado por los responsables del renacer de otro «pope» del *slasher*: *Leatherface*.

Repiten director (Marcus Nispel), y productor (el titán Michael Bay), aunque el resultado no es tan redondo como en el *remake* de *La Matanza De Texas*. Quizás nuestras expectativas eran demasiado elevadas. Echamos en falta algo del cachondeo que destilaba *Jason X*, pero para eso está el espectador: para partirse el pecho de risa ante el desmembramiento implacable de los campistas. Porque, seamos francos, después de dos décadas de psicópatas de celuloide, pocos sustos dan ya. Eso sí, su encanto es eterno.

Película ★★★★★
Extras ★★★★★

Con
Jared Padalecki, D. Panabaker, A. Righetti, Derek Mears, Aaron Yoo
Director
MARCUS NISPEL
Audios
Castellano, inglés (5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
PARAMOUNT HOME ENT.
29,95€ (Blu-ray)
19,95€ (DVD)



Gracias a la Alta Definición vamos a poder apreciar al detalle el prodigioso pelaje de Sulley y el brillo del único ojo de Mike.

MONSTRUOS S.A.

Un monstruoso despliegue de imagen, sonido... y extras



Es imposible no amar a **Pixar**. Sus 10 películas se valoran como obras maestras, y cada nuevo lanzamiento en BD es un derroche de calidad audiovisual y contenidos extra. Esta maravilla llamada ***Monstruos S.A.*** no es una excepción. Es imposible resumir las toneladas de material que encierra sus dos BD, entre comentarios de audio, cortos, secuencias eliminadas, galerías de imágenes, documentales... e incluso ofrece un juego exclusivo. La película, genial, sigue enamorándonos como en el día de su estreno, en aquel lejano 2001. Una maravilla en HD.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director
PETE DOCTER, DAVID SILVERMAN, LEE UNKRICH
Audios
Castellano, inglés... D.D 5.1, y DTS 1.2
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Walt Disney Studios HE
34,95€ (2 Blu-ray)



UNDERWORLD
LA REBELIÓN DE LOS LICÁNTROPOS

La saga de vampiros y lobos echa la vista atrás.



Pese a haberse convertido en un actor de prestigio (La Reina, Frost/Nixon), Michael Sheen no dudó en regresar al género de acción para reencarnar de nuevo al licántropo Lucien, en esta precuela de *Underworld*. Patrick Tatopoulos (responsable del diseño de las criaturas de la franquicia) expande en largometraje el *flashback* de la película de 2003, en el que se narraba la historia de amor entre Lucien y Sonia. Vampiros, mucho hombre lobo y hemoglobina a go-go para deleite de los *fans* de la saga. Si no lo eres, te resultará floja.

Película ★★☆☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆



Con
Michael Sheen, Rhona Mitra, Bill Nighy
Director
PATRICK TATOPOULOS
Audios
Castellano, inglés...(5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Sony Pictures H.E.
17,99€ (DVD)
29,99€ (Blu-ray)



PUSH

Héroes adolescentes en Alta Definición



Que las hormonas mueven el mundo del cine ya lo sabemos desde fenómenos como *Crepúsculo*. **Aurum** tiene su particular oferta de niños guapos y ahora nos ofrece un producto fresquito para los chavales con esta cinta de acción en la que unos jovenzuelos descubren el poder que tienen y su deber de salvar el mundo. En la línea de la televisiva *Héroes* o la inapreciada *Jumper*.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★☆☆

Con
Chris Evans, D. Fanning
Director: **P. MCGUINAN**
Audios
DTS-HD Inglés, Castellano, Catalán
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
AURUM
17,95€ (DVD)
25,95€ (Blu-ray)





NOTICIAS

LOS SIMPSONS: A POR LA 12ª

El Encargado De La Tienda De Cómics engalana la carátula de la 12ª Temporada de Los Simpson (4 DVD, 21 episodios), a la venta desde el próximo 23 de septiembre.



SÓLO PUEDE QUEDAR UNO... EN HD

Aunque a tu novia le hagas creer que te pirras por el cine de Eric Rohmer, en tu interior siempre serás fiel a Los Inmortales. Christopher Lambert, Sean Connery, los combates a espada y la música de Queen formaban un cóctel irresistible para la chavalada de los años 80. Pues el 27 de agosto llega a BD, de la mano de Universal. ¡Sólo puede quedar uno!



OCHENTERISMO MECHA

Otro clásico de nuestra infancia que regresa, en una completa colección para DVD, es Robotech, la polémica (aunque añorada) adaptación yanqui de Macross. A la venta desde el 30 de septiembre, en entregas periódicas.

POR SUNSHINE Y BRUNO SOL

SUPERMAN



Autores **Grant Morrison, Frank Quitely**
Editorial **Planeta DeAgostini**
Páginas **304**
P.V.P. **20 €**

«Su poder está en su fe en nosotros»

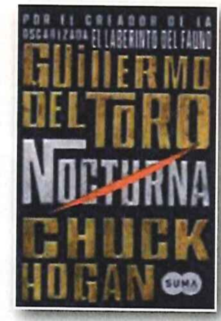
Es la conclusión a la que llega Mark Waid, el guionista de cómic superheroico, en el prólogo de la edición recopilatoria que **Planeta DeAgostini** ha realizado de la maxi-serie creada por el tándem formado por Grant Morrison y Frank Quitely. «Superman consigue su poder al creer en nosotros», son sus palabras exactas, y también el corolario que, según Waid, resume lo que *All Star Superman* nos cuenta sobre el personaje. Más allá de la trama derivada de la anunciada muerte de un *Superman* envenenado por radiación solar y de su intento último por escribir su testamento, así como afianzar su legado, en la serie escrita por el genial Morrison (creador de *Los Invisibles*) y dibujada con elegante trazo por Quitely, lo que sus autores nos señalan insistentemente es la esencia del personaje, más allá del traje, sus superpoderes y hazañas. Por qué Superman sigue siendo un personaje eterno e inagotable, dónde radica su grandeza y qué es lo que le convierte en El Superhéroe. Sin duda, una deliciosa lectura.

LIBROS

Nocturna

El chupa-sangre de Del Toro

Guillermo del Toro se pasa a la literatura. O al menos hace una escapadita en la que seguramente muchos de sus *fans* quieran acompañarle. ***Nocturna***, además de ser su primera novela, inaugura lo que será una trilogía vampírica, para más señas (*La Trilogía De La Oscuridad*, pensada en un principio como frustrada serie televisiva). Junto a Check Hogan, ganador del premio *Hammett* de novela negra, Del Toro se encarga de propagar en sus páginas una versión muy personal del vampiro. Y, desde ellas, el gusanillo de la ficción chupa-sangre entre sus, seguro, ávidos lectores.



Autor
Guillermo del Toro, Chuck Hogan
Editorial
SUMA DE LETRAS
P.V.P. **22 €**

Rules Of Play

La Biblia del diseño de videojuegos

Autor **Katie Salen, Eric Zimmerman**
Editorial
THE MIT PRESS
P.V.P. **50 €**

En palabras de algunos de los grandes sabios de este país en el tema que nos ocupa, ***Rules Of Play: Game Design Fundamentals*** es «la biblia del diseño de videojuegos». Así que, haremos una excepción recomendando un libro (libraco, más bien) en un idioma que no es el nuestro. Excepción que seguramente haya que repetir en adelante, dada la escasez de literatura videolúdica en castellano... Si te interesa el diseño de videojuegos, encontrarás en este libro una disección profunda y aguda de los entresijos del ocio electrónico, repleta de ejemplos prácticos. Un libro que hace necesario saber inglés.

A ESCALA



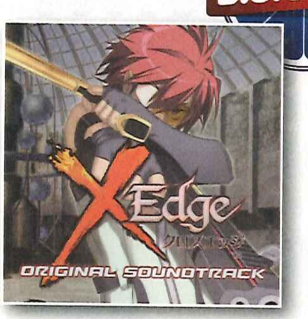
BUSTOS X-MEN

Con regustillo look añejo

Fabricados en Japón y en edición limitada, llegan estos maxi-bustos de los mutantes marvelitas para gozo de muchos de sus lectores y aficionados. Centrados en algunos de los personajes más emblemáticos de la línea *X-Men*, estas preciosas (y algo carillas) figuras representan a clásicos como Cíclope, Tormenta o Kaos con sus uniformes tradicionales y más representativos. Una delicia para aficionados a una época ya pasada...

Dimensiones **22 cm.** Fabricante **Kotobukiya** PVP **99 €**

B.S.O. de Videojuegos

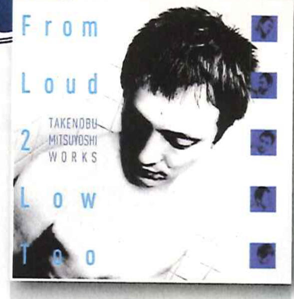


CROSS EDGE

Kenji Kaneko

★★★★☆

Mézclese en dos discos compactos *Blade Of Tears*, la aceitosa canción escrita por Daisuke Achiwa, con la inflamable partitura de Kenji Kaneko. Añádase originalidad temática a modo de mecha. El resultado: un explosivo tropel de fantasías operísticas J-pop. (26€). www.play-asia.com



FROM LOUD 2 LOW TOO

Takenobu Mitsuyoshi

★★★★☆

Hace mucho tiempo, la Música de Videojuegos era enérgica, pura y visceral. En esa época, y gracias a sus composiciones para *Daytona USA* o *Virtua Fighter 2*, reinó el bardo Takenobu Mitsuyoshi; *From Loud 2 Low Too* canta la historia de su gesta vocal (32€). iTunes Store USA



SACRED 2 FALLEN ANGEL

Dynamedion Studio

★★★☆☆

Reverberante, atmosférica y ocasionalmente hermosa... aunque vidriada, circunspecta y abocinada por culpa de un huidizo e inasible *leit motiv* que reinicia y sobrescribe constantemente la obra. El CD que recoge la partitura se incluye con la Edición Coleccionista del juego.



MR. POTATO HEAD KISS COLLECTORS SET

Una de patatas muy heavies

Lo habíamos visto disfrazado de muchas formas (Indiana Jones, Darth Vader, jugador de la NHL...) pero nunca así de *heavy*. **PPW Toys** una vez más ha comprado los derechos de licencia de una marca conocida para caracterizar al Sr. Potato, esta vez en grupo. El set incluye cuatro «patatas básicas» junto con más de treinta accesorios con los que lucirán como los *KISS*, incluyendo la bajo-hacha de Gene Simmons.

Dimensiones **21 cm.** Fabricante **PPWToys** PVP **46,99 €**



KRATOS BLADE OF CHAOS

Navajita plateá

A partir de octubre se pondrá a la venta la réplica (muy lograda y con licencia) de una de las Espadas del Caos de Kratos, aunque ya se puede reservar en budk.com. Haz tus pinitos como Fantasma de Esparta o decora tu estantería con este elegante objeto.

Dimensiones **40,6 cm.** Fabricante **United Cutler** PVP **123,99 €**

POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

Rock & Roll

Si quieres tener grupis a tus pies, sigue nuestros consejos y vístete como un verdadero Héroe de la Guitarra.



Reloj Diesel de caja oversize con 4 horarios distintos. **350 €**

Funda de guitarra de Rock Band, de Kaos Videogames. **19,95 €**

Cinturón de piel, de Pull and Bear. **19,95 €**

Camiseta diseñada por Saiman Chow para Tommy Hilfiger. **49,90 €**

Converse diseñadas por Ozzy para la línea Jack Purcell. **130 €**

POR ANA MÁRQUEZ

Agenda

Saca el máximo partido a tu *tiempo libre*

EN AGOSTO

19

Arianna Puello. Sus rimas llegan al corazón. No te la pierdas, actúa en el Festival Bilboko de Vizcaya.

20

Amaral. La gira Gato NegroDragón Rojo continúa. Su próxima parada es en Arenas de San Pedro (Ávila).

28

The King Of Fighters XII. Peleas entre Ash Crimson, Shen Woo y muchos otros de TKOF, por fin en PS3.

THE KING OF FIGHTERS XII

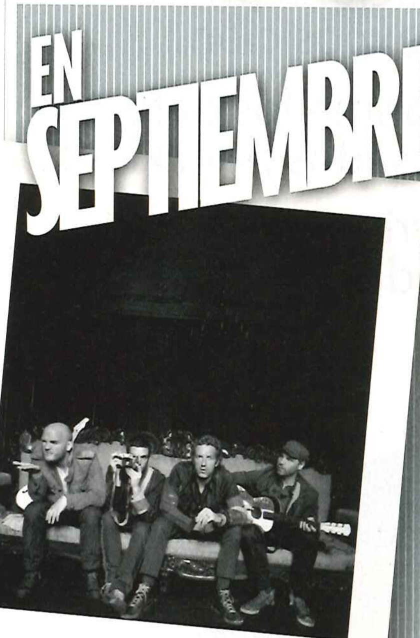
28

Batman Arkham Asylum. El mejor juego de El Caballero Oscuro llega a tu PS3, ¡y no se basa en ninguna peli!

28

Wolfenstein. Un juego de acción (PS3) en el que tendrás que detener los planes de dominación del III Reich.

EN SEPTIEMBRE



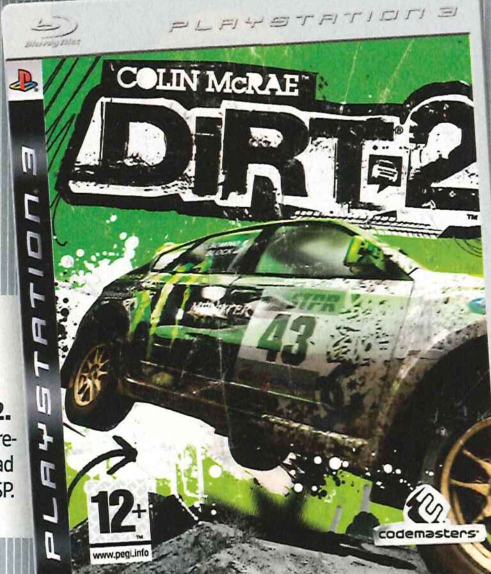
4

Coldplay. La banda británica visita nuestro país con su gira Viva La Vida, en el Estadio Olímpico de BCN.



3

IL-2 Sturmovik. Domina en tu consola PS3 o en PSP los cielos de una Europa sumida en la guerra.



11

Colin McRae: Dirt 2. Toda una experiencia adrenalínica llena de velocidad y desenfreno en PS3 y PSP.

Disney XD™

18

Disney XD. Se inaugura el primer canal de TV enfocado principalmente para chicos, con series como Aaron Stone.



9

The Beatles: Rock Band. Revolution, Day Tripper, Paperback writer y muchas más para tocar como en una banda.



Francisco Matosas (a la izquierda) felicita a Antonio Asensio Mosbah.



De izquierda a derecha Juan Llopart, Antonio Asensio Mosbah, Francisco Matosas, Serafín Roldán y Conrado Carnal, miembros del Consejo de Administración del Grupo Zeta.

NOMBRAMIENTOS EN EL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN DEL GRUPO DE COMUNICACIÓN

ANTONIO ASENSIO MOSBAH, NUEVO PRESIDENTE DEL GRUPO ZETA

Sucede a Francisco Matosas, que sigue en el consejo, al que se incorporan Juan Llopart y Conrado Carnal

El Consejo de Administración del Grupo Zeta designó el pasado 21 de julio presidente del **Grupo** a Antonio Asensio Mosbah, actual vicepresidente ejecutivo y accionista mayoritario de este *holding* de comunicación. Antonio Asensio Mosbah, hijo del fundador del **Grupo Zeta**, Antonio Asensio Pizarro –fallecido en abril del año 2001–, sustituye en el cargo a Francisco Matosas, quien seguirá en el Consejo de Administración. También se incorporan al principal órgano del **Grupo Zeta** Juan Llopart, presidente de la comisión ejecutiva, y Conrado Carnal, director general de la compañía.

Antonio Asensio Mosbah, de 28 años, es licenciado en Ciencias Empresariales. Se incorporó al Consejo de Administración del **Grupo Zeta** en el año 2000 y desde entonces ha realizado labores de alta dirección. En el año 2004, fue nombrado vicepresidente ejecutivo del grupo.

Tras su designación como presidente, Antonio Asensio agradeció a los miembros del consejo, y de forma muy especial a Francisco Matosas, la dedicación, lealtad y cariño que habían demostrado hacia el grupo en unos momentos difíciles y afirmó que esperaba responder a la confianza que habían depositado en su persona. En este sentido, recordó la figura de su padre, quien, con 29 años, fundó el **Grupo Zeta**. Dijo que, para él, había sido siempre un ejemplo a seguir por su espíritu emprendedor, su capacidad de trabajo, su entusiasmo y su vitalidad. «Con estos valores levantó el **Grupo**. Fue una magnífica persona, un luchador incansable y un extraordinario editor, sin el cual no se entendería la transición española desde los medios de comunicación, y su lucha por la libertad de expresión», afirmó.

Asimismo, el nuevo presidente del consejo subrayó, respecto de las circunstancias actuales del sector de medios de comunicación, que, pese a las medidas que ya se habían adoptado en **Zeta** para hacer frente a la crisis, tales como un ERE y una sustancial reducción de costes y gastos, la situación seguía siendo delicada. Sin embargo, expresó su convencimiento de que con ilusión, esfuerzo y sacrificio el **Grupo Zeta** saldría reforzado de esta coyuntura que tanto está afectando a la economía en general y a los medios de comunicación en particular. «Trabajo tenaz y confianza en el futuro deben ser las guías principales en nuestro quehacer diario», añadió Asensio. Por su parte, Francisco Matosas, que asumió la presidencia del Consejo de Administración en el año 2001, mostró su profunda satisfacción y gratitud por haber servido al **Grupo Zeta** desde ese cargo y agregó que, para él, este momento del relevo en la persona de Antonio Asensio Mosbah –hijo del fundador, a quien también se encontraba muy unido por una íntima amistad personal– era tremendamente emotivo por su significado. El **Grupo Zeta** fue fundado por Antonio Asensio Pizarro en 1976. Su primera publicación emblemática y de gran éxito fue la revista Interviú, que vio la luz ese mismo año, y poco después, en 1978, salió a la calle otro proyecto de gran éxito como EL PERIÓDICO DE CATALUNYA. Después de más de 30 años, el **Grupo Zeta** es uno de los principales grupos de comunicación de nuestro país, con 10 periódicos regionales; el diario deportivo Sport; más de 15 revistas de venta en quiosco, tales como Interviú, Tiempo, Woman o Cuore, una unidad de revistas corporativas con clientes como Iberia, Ono, El Corte Inglés o RACE; cinco plantas de impresión; una empresa comercializadora de publicidad, emisoras de radio y la editorial de libros Ediciones B.



LA MÁS AUTÉNTICA

WIRELESS GUITAR CONTROLLER

Convertirse en un héroe de la guitarra con el Guitar Hero de PS3 será toda una delicia gracias a esta guitarra inalámbrica fabricada con auténticos materiales (incluyendo cuello de arce, diapasón de palisandro y ajustes metálicos). Está hecha de una sola pieza de madera y el control del teclado va recubierto de caucho para reducir el sonido de los botones al ser pulsados. 199 € www.logitech.com

ESTILO Y SONIDO

AURICULARES

El estilo de Roxy y la premiada tecnología de JBL se funden en estos dos modelos de auriculares. Tanto los cascos intraauriculares como los externos son ligeros, compactos, cómodos de llevar y con un diseño colorista y vibrante, ideales para «trendies» amantes de la música. 20 € y 70 € www.jbl.com

LO MÁS FRIKI DEL MES

STAR WARS



Este despertador te sacará de la cama con la radio, la canción que elijas (gracias a una entrada para auxiliares) o con alguna de las tres frases pregrabadas del Lord Oscuro que incluye, aunque echarás de menos a Constantino Romero. 32,99 $ shop.starwars.com

LLEVA EL SURF EN TU MÓVIL

SONY ERICSSON F305 QUIKSILVER

¿Amas las olas sobre todas las cosas? Pues hazte con este móvil gratis (con contrato Orange). Lleva cámara de 2 Megapíxeles, Bluetooth, Memory Stick... y lo que le hace especial: 18 vídeos exclusivos, 45 imágenes de surf, dos carcasas diferentes y una tarjeta de 1 GB. www.sonyericsson.com



MÁS PORTÁTIL QUE NUNCA

VAIO MINI SERIE W

Este pequeño PC posee una pantalla panorámica sorprendente de 10,1'' con tecnología LED y una resolución de 1.366 x 768. Tiene 160 GB de disco duro, micrófono y webcam incorporados, y sus reducidas dimensiones (179,6 mm x 267,8 mm x 32,4 mm y un peso de 1,19 Kg) convierten este portátil en el más portátil del mercado. Su diseño es excelente, con acabados redondeados, y va acompañado de funda y ratón a juego. **500 €** www.sony.es



Equipa tu PS3

Para tu banda de rock'n'roll

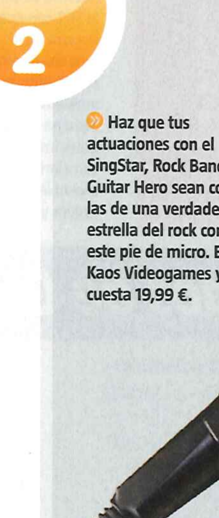
1

Esta batería wireless de Logitech cuenta con 3 cabezas de tambor y 2 platillos acolchados. Es compatible con los juegos Guitar Hero de PlayStation 3 y su precio es de 199 €.

2



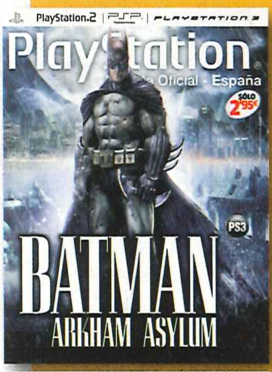
Haz que tus actuaciones con el SingStar, Rock Band y Guitar Hero sean como las de una verdadera estrella del rock con este pie de micro. Es de Kaos Videogames y cuesta 19,99 €.



DESPEDIDA Y CIERRE

Algunos se han ido de vacaciones, otros nos hemos atascado en la operación salida... Pero por fotos, que no quede.





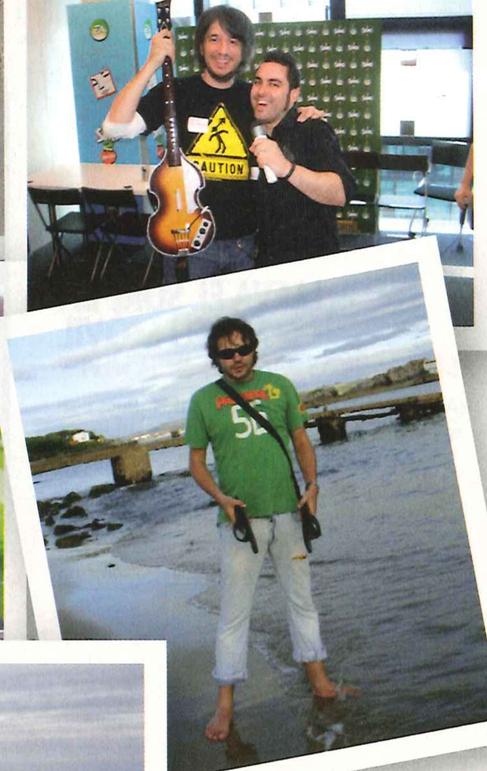


¡Vuestra sección favorita ha regresado! El alucinante Batman Arkham Asylum se merece una portada por derecho propio y Need For Speed Shift otra. Se nota que se acerca la etapa dulce del videojuego, cada vez nos resulta más complicado elegir...



Helena Careaga de Namco Bandai es una motera profesional. Aquí la tenemos a lomos de su «burrita» predilecta en la 28 concentración motera de Faro.

DOS BAJOS Y UN DESATINO. Los asistentes a la presentación de The Beatles: Rock Band fueron testigos de un hecho insólito. Dos bajos, la réplica del instrumento musical de Paul McCartney y esa miniatura humana llamada Doc, coincidieron bajo el mismo techo. Nemesis «el abencerraje paniaguado» aprovechó la ocasión para inmortalizarse junto a ellos.







¡GOL DE NADIE! Edgar & Cía está pasando por sus peores momentos. Además de perder al FIFA con nuestro becario Lloyd, se empeña en visitar los estadios más emblemáticos entre semana y celebrar goles inexistentes con alaridos, movimientos de cadera y butifarras.

TEN BECARIOS PARA ESTO... Aquí tenéis a Lloyd, conocido en Leganés como «el pelamuñecos de bronce». En las tardes de galerna se pasea por las playas de Mazarrón a la caza de estrellas de mar a zapatillazo limpio. Se le olvidó meter tripa para la foto...

HÁBLAME DEL MAR, MARINERA. Las vacaciones de Anna han sido más humildes este año. Aquí la tenemos en Chinchón posando delante de un cartel promocional de las bellas costas de Llanes. ¡No nos engañas, zagala!

Resultados de Concursos

CONCURSO BIONIC COMMANDO
Ganadores 1 juego PS3 + 1 camiseta
Alberto Revert Rusiñol (BARCELONA)
Ismael Agüero Sánchez (BARCELONA)
Francisco J. Pérez Pareja (MÁLAGA)
Raimón Trías Borricón (BARCELONA)
David Rodríguez Rapero (MADRID)
Elizabeth López Arribillaga (GUIPÚZCOA)
Juan C. Montaña Benito (TARRAGONA)
Paloma Domingo Rama (VALENCIA)
Pedro J. Espejo Férez (MURCIA)
Pedro J. Castillo Timoner (CASTELLÓN)
Sergio Calvo Silverio (BARCELONA)
Guillermo Serrano López (VIZCAYA)
Enrique Cayetano Aguado (MADRID)
Igor Zaramalilea Ruiz (GUIPÚZCOA)
José M. López Ortega (MURCIA)
Juan Illescas Castillo (CÓRDOBA)
Damián Álvarez del Río (A CORUÑA)
Gigi M. Virvea (MADRID)
Jonathan Valderrama Boada (ASTURIAS)
Pablo A. Corregidor González (CIUDAD REAL)

CONCURSO INFAMOUS
Ganadores 1 juego PS3 + 1 camiseta
Alfredo Sánchez Álvarez (VIZCAYA)
Alejandro Murillo Casas (HUESCA)
Ginés López Jiménez (MURCIA)
Fco. Javier Cruz González (GRANADA)
Juan V. Cano Burriel (TERUEL)
Álvaro J. Duro Martínez (LEÓN)
Vicente Cabrera Huertas (BARCELONA)
Fco. Valles Sepúlveda (MADRID)
José A. Pascual Mate (GUIPÚZCOA)
Rubén Garrido Silva (BADAJOZ)
Francisco Jordán Figueras (GERONA)
Joan Mari Jabalera (TARRAGONA)
Javier Oltra García (MADRID)
Francisco J. Salmerón González (MADRID)
Víctor Fernández Maldonado (MADRID)
Pablo Rodríguez Vázquez (PONTEVEDRA)
Manuel Mora Cuesta (MADRID)
Sergio Moltó Llovet (MADRID)
Fco. Argente Lacomba (VALENCIA)
Cristian Alejos Garrido (BURGOS)
Francisco Meliá Navarro (VALENCIA)
Marco A. Sevilla Rodríguez (MURCIA)
Gian Franco Matteo (TENERIFE)
Néstor González Pérez (LAS PALMAS)
Fernando de Fuentes Perera (TENERIFE)



1	6747 Michael Jackson	Billie Jean
2	59252 Magan Presents	Verano azul
3	51269 Macaco	Moving
4	42869 Beyonce	Halo
5	57301 Lady GaGa	Poker Face
6	62217 Pitbull	I Know You Want Me
7	42294 Baute con Marta	Colgando en tus manos
8	57299 Black Eyed Peas	Boom Boom Pow
9	62227 Inna	Hot (Play And Win Radio Version)
10	50453 Alesha Dixon	The boy does nothing

Ej: Envía PSM 6747 al 7454

TOP SONIDOS

CARALSOL	Con la camisa nueeeeva que tu…
BURBUJITAS	Pompitas explotando en tu móvil
R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
TARZAN	El grito de Tarzán igual que en la peli…
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
VIVASEMEN	Viva el semen español…
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor…
TERROR	Sonidos fantasmales
NUEVO	"¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
EXORCISTA	Coge el puto teléfono…
EPIYBLAS	Oye Epi…dime Blas…
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono

Ej: Envía PSM PEDO al 7454



ESTÍMULOS

¿COMO ACTÚA? Estímulos auditivos que combinan musicoterapia y sonidos que actuan directamente sobre ciertas zonas del cerebro y el sistema límbico. Estudio cientifico NEO200810_01 realizado por el psicologo colegiado 17312

AVALADO CIENTIFICAMENTE



Quema Grasas – Provoca reducción de la ingesta y facilita el adelgazamiento – 46973



Vagina Feliz – Facilita el deseo sexual y aumenta la lubricación – 46986

Crece Pene – Facilita el deseo sexual y erección del pene – 46957

Anti Estrés – 46956

Ej: Envía PSM 46957 al 7454

Dulces Sueños – 46972

TEMAS

Ej: Envía PST HADITAS al 7454







Y más temas...

Chicosguapos	Tetas
Enfermeras	Tiasenbolas
Desnudas	TiosBuenos
Zombies	Lesbianas
Megatetas	Perrillos
Lobos	Bebes
Rastas	Chicasguapas
Kamasutra	Dragones
Brujas	Perrillos
Hentai	Duendes
Tuneados	Vampiros
Tangas	Ninfas









Si quieres tener la cerveza, envía PSS 63740 al 7454
o si prefieres el mechero, envía PSS 63741 al 7454

FONDOS

Ej: Envía PSF 53828 al 7454







23953 · 52937 · 42243 · 64234 · 63009 · 52929 · 53828 · 73997



JUEGOS

Ej: Envía PSJ 2905 al 7454













1254 · 2905 · 3197 · 1957 · 2108 · 3640



Ej: Envía PSF 52360 al 7454

52415 · 52360 · 52362 · 52364 · 52414 · 53477









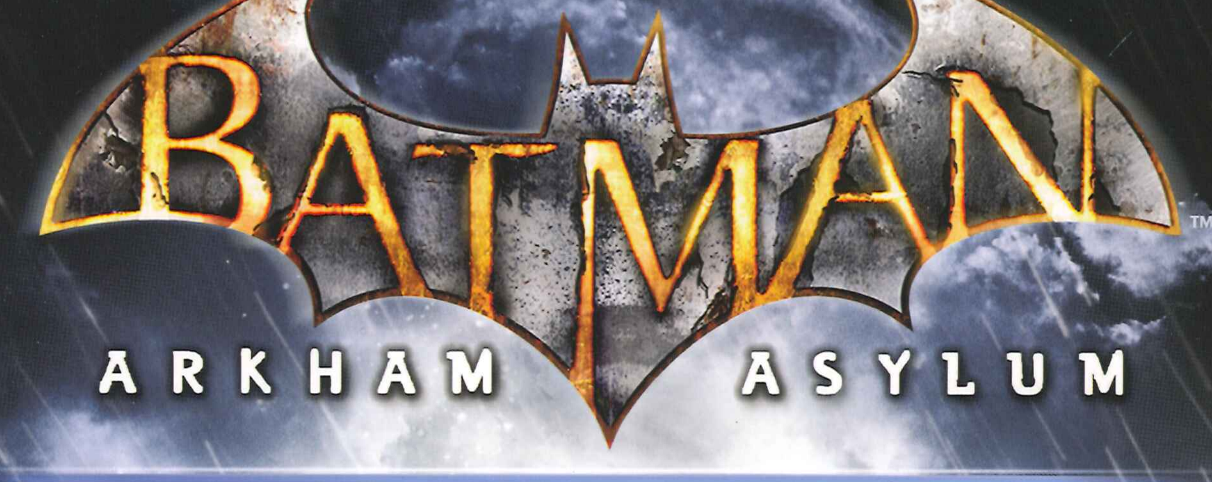

53471 · 67664 · 53147 · 53456 · 53448 · 53476

SANDY DESCUBRE LA SORPRESA



51499





BIENVENIDO AL MANICOMIO



DESLÍZATE EN LAS SOMBRAS Y SIEMBRA EL TERROR ENTRE TUS ENEMIGOS.



USA TUS HABILIDADES DETECTIVESCAS Y TECNOLOGÍA FORENSE DE ÚLTIMA GENERACIÓN.



DESATA COMBOS BRUTALES CON EL INNOVADOR SISTEMA DE COMBATE FREEFLOW.



ENFRÉNTATE A LOS PEORES LUNÁTICOS DE GOTHAM: JOKER, HARLEY QUINN, BANE...



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE



XBOX 360 XBOX LIVE





